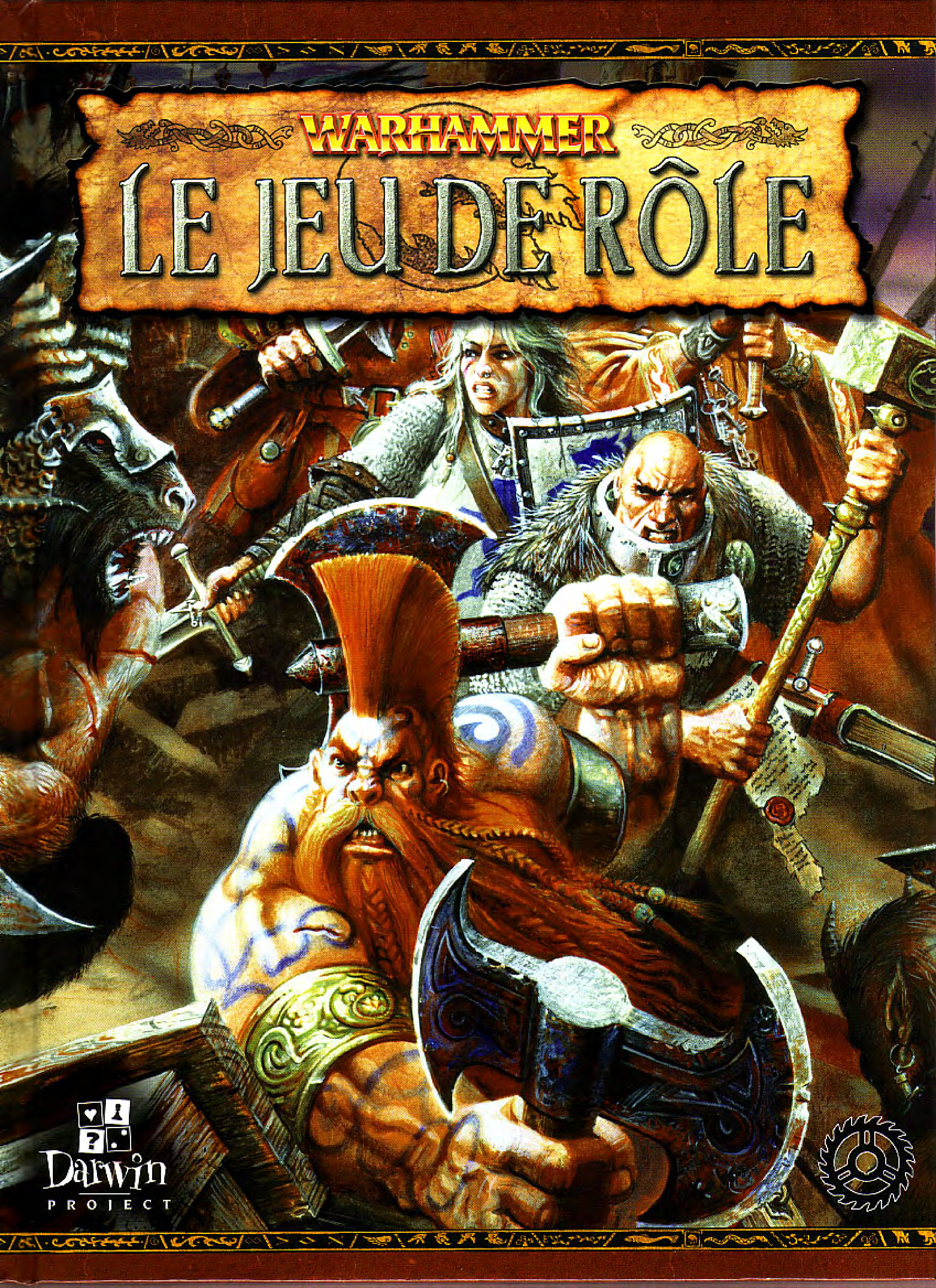

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
Darwin
PROJECT

Bienvenue dans le monde de Warhammer où la mort et la gloire vous attendent !

Le Vieux Monde. Un endroit sombre et angoissant, empli de périls et déchiré par la guerre. Des fourmillantes cités de l'Empire aux forêts hantées par les elfes en passant par les pics abrupts des Montagnes du Bord du Monde où les nains luttent contre les gobelins et leurs infâmes cousins, une ombre s'étend sur le monde, l'ombre sinistre et corruptrice du Chaos. L'Empire, la plus grande nation du Vieux Monde, s'évertue à empêcher cette funeste marée de submerger ses domaines. Mais l'ennemi se trouve aussi au cœur de ses frontières. Les adeptes de cultes dépravés cherchent à provoquer sa chute, les impitoyables hommes-bêtes rôdent dans les forêts et les infâmes skavens propagent la peste et la maladie depuis les tréfonds de leurs tanières souterraines.

Dans Warhammer, le Jeu de Rôle, vous serez les héros improbables d'aventures périlleuses se déroulant dans un monde cruel. Vous vous aventurerez dans les recoins les plus sombres de l'Empire et vous combattrez des menaces que d'autres ne peuvent ou ne veulent affronter. Vous mourrez probablement seul, abandonné de tous dans un bouge sordide et suintant, mais peut-être survivrez-vous aux ignobles mutants, aux maladies abominables, à des complots insidieux et aux sombres pouvoirs du Chaos. Et peut-être serez-vous alors récompensé par la destinée et entrerez-vous dans la légende de Warhammer !

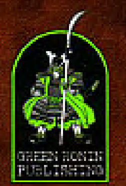
Warhammer, le Jeu de Rôle est un jeu complet. Voici tout ce dont vous avez besoin pour jouer : ce livre, quelques dés et un groupe d'amis !

Dans ce volume vous trouverez



- Un système rapide de création de personnage. Vous pouvez élaborer un personnage en moins d'une demi-heure et vous lancer immédiatement dans le jeu.
- Un ensemble de règles simples et bien pensées qui permet de faire face à toutes les situations, depuis les interactions sociales jusqu'aux mutations du Chaos.
- Un système exclusif d'évolution de personnage basé sur la gestion de carrières, avec la description de plus de 100 d'entre elles, depuis l'Assassin et le Chiffonnier en passant par le Fanatique et le Tueur de trolls.
- Des règles complètes pour tout ce qui a trait à la magie, couvrant à la fois les ordres profanes et divins, avec la description de plus de 175 sorts. Le pouvoir est à portée de main, mais prenez garde à la Malédiction de Tzeentch !
- Des informations détaillées sur l'Empire et le Vieux Monde, depuis l'ordre social jusqu'aux religions et aux croyances.
- Une aventure complète pour démarrer immédiatement : « En passant par la Drakwald ».
- Une nouvelle inédite par Dan Abnett, le célèbre auteur de la série « Les Fantômes de Gaunt ».

Découvrez les sites Warhammer en français : www.warhammerjdr.com ; en anglais : www.blackindustries.com



GAMES WORKSHOP









- Les Terres Civilisée
Cité-Etat Indépendante de Marienburg
Albion
Mer du Chaos
Couronne
L'Anguille
Bretonnie
Estalie
Mer Tiléenne
Tilée
Sartosa
Le Golfe Noir
La comète brillera d'un éclat aveuglant mais sa lumière ne durera pas.
Dans l'obscurité, ils rongent les os du monde. Qui aura la force d'âme
de descendre en dessous, bien loin en profondeur. Même les nains
craignent les abysses sans lumière. Et c'est pourtant là que se trouve le
cœur des choses. La source véritable de la corruption se trouve en
dessous. Et derrière vous. Elle est partout et nulle part.
Elle est dans les hurlements du vent, dans la furie des vagues
et dans les profondeurs de l'âme humaine.
Les peuples du Vieux Monde croient avoir remporté une grande
victoire, mais ce sont tous des imbéciles aveugles. Du sang, oui, on en a
versé et en abondance. Mais la victoire ? Le combat s'arrête-t-il
lorsque l'une des têtes de l'hydre est coupée ? Non, le Seigneur de la
Fin des Temps a peut-être été arrêté au roc ais les huit
flèches sont arrivées après l'heure. Notre haine, notre luxure
et même notre mort les rendent plus forts. Quelle volonté sera assez
puissante pour combattre la main invisible ? Les elfes ont édifié leur
propre tombe à Ulthuan ; le royaume des nains se fissure et s'effondre ;
et l'homme, l'homme est faible et vil de naissance. Dans les églises de
Sigmar, on prie un Empereur mort depuis plus de deux mille ans.
Qu'est-ce que Sigmar, comparé au Trône du Crâne ?
Un faible, un parvenu, un imposteur.
Que l'Empire paye. Que le Vieux Monde se noie dans son
sang. Ils sont incapables de voir la vérité qui leur crève les yeux ou de
sentir la pourriture sous leurs pieds. Les Derniers Jours approchent et
pas un des héritiers de Sigmar n'a la force de s'y opposer.
Culte de Sigmar
Cité de Nuln
Les Collèges de Magie



Au Vieux Monde ~
Les Rois Nains
La Maison Bokha
Kislev
Erengrad
Praag
Kislev
Empire
Wolfenburg
Talabheim
Karak Kadrin
Zhufbar
Karaz-a-Karak
Karak Varn
Les Terres Arides
La Terre des Morts
Reikland
Marienburg
Altdorf
Nuln
Middenland
Erengrad
Middenheim
Wolfenburg
Ordre du Loup Blanc
Ancien du Moot
Cité de Talabheim
Boris Todbringer
1500
1600
1800
1900
2000
2100
2200
2300
2400
2500

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE

— VERSION ORIGINALE —

Conception et rédaction : *Chris Pramas*

Créateurs originaux de WJDR : *Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell et Rick Priestley*
Ajouts : *Dan Abnett, Jeremy Crawford, Graeme Davis, Kate Flack, Ewan Lamont, Aaron Loeb, T.S. Luikart, Todd Miller, Rick Priestley , Robert J. Schwalb, Gav Thorpe*
Relecture : *W.D. Robinson* **Corrections :** *Marc Gascoigne*
Conception et direction artistique : *Hal Mangold* **Assistant à la direction artistique :** *John Blanche*
Illustration de couverture : *Geoff Taylor* **Logo de WJDR :** *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Toren « Machin » Arkinson, Steve Bollodin, Caleb Cleveland, Dave Gallagher, David Griffith, Jon Hodgson, Carl Frank, Ted Galaday, Janine Johnston, Karl Kopinski, Pat Loboyko, Britt Martin, Val Mayerik, Torstein Nordestrand, Justin Norman, Erik Polak, Scott Purdy, Wayne Reynolds, Rick Sardinha, Adrian Smith, Greg Staples*
Cartographie : *Shawn Brown, Nuala Kennedy, Fluid Entertainment*
Conception de la fiche de personnage : *Rick Achberger*
Responsable du développement : *Kate Flack* **Responsable du projet :** *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

— VERSION FRANÇAISE —

Responsable de gamme Warhammer : *Mathieu Saintout* **Directeur de collection jeux :** *Patrick Renault*
Conception graphique française : *Igor Polouchine* **Maquette française :** *Mathieu Saintout*
Cartographie additionnelle : *Bertrand Bès*
Traduction : *Nathalie Huet, Sandy Julien, Dominique Lacrouts, Geoffrey Picard, Jérôme Vessiere pour* KANEDA
Corrections : *Michaël Croitoriu, Julien Drouet, Mathieu Saintout, Jérôme Vessiere pour* KANEDA
Cerveaux supplémentaires : *Patrick Renault* et *Fabien Marteau*

— Remerciements —

• Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz, Robert J. Schwalb, Kate Flack, Ewan Lamont, Marc Gascoigne, Alan Merret et John Blanche pour les efforts surhumains déployés dans l'exercice de leur devoir.
• Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell et Rick Priestley dont tout ceci est la faute.
• Chris Lucas et le reste des Archives de Games Workshop.
• Fluid Entertainment pour les cartes du **Chapitre 6** (créées via leur logiciel Dundjinni, www.dundjinni.com).
• Chris Pramas remercie en prime Chris Flaherty, Brian E. Kirby, Robert Lawson, Aaron Loeb, Todd Miller, Kim Pratt, Sandeep Rao, William Simoni et Robert J.Toth - le 199 Bergen St. existe toujours !

Une publication Darwin Project sous license Black Industries
Première édition française, Mars 2005.
Imprimé en Italie par Eurografica SPA.





BL Publishing
Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Darwin Project
75 rue Compans
75019 Paris, France
SARL au capital de 41500 €
RCS Paris 438 958 985

ISBN : 2-9521728-1-1

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.com

Site de Darwin Project : www.darwin-project.com
Site de Black Industries : www.blackindustries.com
Site de Green Ronin : www.greenronin.com







– Table des matières –

Beta test (chef de groupe et joueurs) : Ralf Achenbach (Claudia Achenbach, Stefan Müller, Frank Vetter); Christopher Smith Adair (Arianne Adair, John Graham, Jay Mueller, David Ruiz); Mathew Eterson (Jason Foutz, Frederick Gleicher, Angelo Gountis, Edward May, Mikael Newquist, Tom Russo); Jim Atkinson (Eve Atkinson, Erick Haworth, Christopher Haynes, Neil Stidham, James Webb, Jacqueline Webb); Carson Atwood (Julie Atwood, Holly Krutzer, Kelsey Martineau, Robby Nowell, Roger Plymale, David Rogers, Rusty Tisdale, Drew Walters); Michael Babbitt (Krista Babbitt, Anthony (Big T) Fichera, Chris Jones, Alan Schepers, Alex Shangraw); David Bagdan (Colin Auschrat, Aaron Jankola, David London, Monica Miles); Jerome Bauzon (Accabat Yannis, Armet Alexetre, Armet Fabien, Caillard Laurent, Castelli Mario, Philhes Remi, Rocher David, Signes Frédéric, Valera Martial, Verriez-Armet Jill); Jonas Bergström (Jonas Åström, Jonas Hassan, Torbjörn Jönsson, Björn Malmros, Alexeter Rathnow, Etreas Renström, Gustav Sjöström, Lars Strömquist); Maxime Beaulieu (Dominique Bellemare-Page, Richard Blais, Chac Dickie-Clark, François Filiatrault, François Massé, Alexetre Raymond); Brian Blakley (Larissa Blakley, Kyle Canfield, Chris Foisey, Glenn Fox, Anjelica Seibert, Kevin Seibert); Darren Bolton (Mark Frein); Sebastien Boisvert (Claudya Busque, Pier-Hugo Chiasson, Martin Desbien, Daniel Fecteau, Gauthier Robitaille); Joshua Cameron (Drewery Booth, Brian Dowd, James Dowd, Scott Gavin, Pamela King, Tiare King, James Mullin, et Robert Meisner); Pierre Campan (Stephanie Amilis, Thomas Amilis, Jean-Christophe Bousson, Xavier Cazalot, Anne Durel, Nicolas Durel); Jon Dawes (Warren Banks, Sylvia Coleman, Shane Green, Tina Veloccia, Pauline White, Shawn Wowk); Perry DeAngelis (William Allen, Jenna DeAngelis, Scott Faith, Chris Loots); Mark Delsing; John Dodd (Benedict Daniels, Marie Haughton, Mark Pailing, John Wilson, Sue Wilson); Nathan Dowdell (Kevin Bacon, Ety Clark, David Cole, Greg Davies, Tom Routh, Tom Wise); Jason Driver (Joel Driver, Jamie Driver, April Leake, John Leake, Lori Irlbeck, Breton McSween, Peter Ulrich, Darron Dubose); Tim Eccles (Julius Stephen Foxton, Matthew de la Mare, Pamela Udowiczenko, Gerald Udowiczenko); Stéphan Foule (Jean-Philippe Carriscosa, Benjamin Pierrin, Bruno Sarrant); Gianfranco Friggè (Pablo Bernocchi, Ferrante Godio, Giuseppe Guglielmetti, Daniele Merlerati, Riccardo Ricaboni, Matteo Zanaboni); David Garmark (Jens Thorup, Jacob Elet Alexetrovich, Eters Helms, Stephan Garmark, Erik Christensen); Alessetro Gilardoni (Alberto Dragonetti, Alessetro Spotti, Fabio Bolzoni, Fulvio Troiani); Ben Gossage (Steve Brown, Sunday Cole, Scott Davis, Joshua Dent, Marta Knickrehm, Dave Paradiso, Dave Surprenant, Eric Wade, Mary Wade, Chris Zeman); Ronnie Grafin (Richard Bergman, Johan Hammer, Kim Johansson, Mattias Persson, Kristoffer Resell, Tobias Tranell); Emanuele Granatello (Alfredo Vernazzani, Alessia Materi, Angelo Tescione, Antonio Pizzo, Fabio Salvi, Francesco Altiero, Gabriella Mazzon, Gianpaolo Coro, Lelio Mulas, Marco De Filippo, Nicola Natale, Ottavio Natale); Samuel Greene (Michael Eastham, David Greene, John Mawhorter); Henrik Grönberg (Ludmila & Niklas Ericsson, Johan Hast, Kristofer Svedtorp, Fredrik Larsson, Eters Jonsson, Carl-Eters Fogelin); John Guthrie (Craig Edwards, Chris Keenan, Rowena Krause, Luke Mercieca, Shane Molnar); Etreas Hartmann (Matthias Segerer, Markus Wolf); Kalle Henricson(Nico Athanassiadis, Göran Lonér, Filip Nordlund, Marcus Stendahl); Rety Hudlhurt (Willow Akin, Michael Smith, Jeremy Snyder, Daniel Thomas-Kaylor); Jude Hornborg (Martin Johnston, Maribelle Lebré, Tim Linden, Orbis Proszynski); Ola J. Joergensen (Stein Vegard Holmli Crone, Etreas Liaker, Eirik Moflag, Haavard Slattbraaten); Ronald Johnson (Brian Avery, Matthew Goodman, Elaine Johnson, Bertha Kau); Bryan Jordan (John Edward Bridgman, Alex Leach, Erik Bostock, Calvin Funk, Ronnie Katrib, Mark Jordan); Brad Kane (Ken Habib, James Mitchell, James Morris, Chris Snell, Steve Winter); Vilius Kazakauskas (Alexeter K. Lykke, Hans Olav Slotte, Filip Ulvin); William Kirkby (Thomas Pape, Richard Rayment, Hussein Vania, Jonathan Whiting, Suzanne Wood); Elena Kostina (Alexey Agafonov, Dmitry Kochetov, Alexey Koledin, Anna Koledina, Timur Kostin, Petr Makarov); Ralph Kruhm (Anja Cäsar, Christian Cäsar, Marion Kruhm, Yvonne Stratemann); Peter Lexelius (Johan Hansson, Hans Lindgren, Eters Norberg); Jody Macgregor (Steve Darlington, Helga Erichsen, Russel Lowe, Patrick



O'Duffy, Colin Smith, Marselan Wignall); Kenneth Madsen (Per Fredeiksen, John Jensen, Thomas Jensen, Lennart Knudsen, Jens Christian Larsen); Pau Martinell (Marc Casanovis, Bernat Guixeras, Oscar Montoya, Mateu Pastoret, Albert Piqué, Albert Puignau, Josep Sala); Mark Matthews (Dave Gallagher, Judy Matthews, James Miller, Dan Pitts, Robyn Prentice, Ruth Prentice); Dave McAlister (Allan Barber, John Barber, Mike Bartlett, Rob Buckley, Pete Goodfellow, Taf Harris, Alex Matarazzo, Ben Morton, Matt Riches, Simon Washbourne); Mark McIntyre (Drew Deitz, Hope Marie McIntyre, Belinda Shobe, Steven Shobe); Jason McKee (Mike Eterson, Todd Caulkins, Chris Colwell, Dale Griffits, Brad Helton); Mark McRitchie (Fergus Bridges, Graham Clark, Simon Smith, James Thomas, Michael Wood); Hans-Marius Melet (Brita Elin Eitema, Frode Eriksen, Cato Hilsen, Morten Karlsen); Dennis Mohr (Melanie Mohr, Etrew Phillips, Mike Rogerson); Steve Moss (Sjoerd Bootsma, Bart de Boer, Veronica de Boer, Jos Mollien, Igor Valster, Erik Verhoeve); Abel Nessali (Christophe Arod, Karim Boussetta, Erick Brassart, Hocine Derkaoui, Rodolphe Djaouti, Jacques Garnier, Eric Gonzalez, Xavier Vazquez); Sami Niromaa (Mika Ahvonen, Teemu Korhonen, Pasi Pertila, Ville Timari); Chris Nord (Steffen Becker, Christian Geising, Florian Kriesel, Florian Kunz, Jan Mathias, Jan Mildenberger, Marcus Topper); Clive Oldfield (Paul Hula, Greg Phillips, Matt Rowse, Tom Simmons, Graham Willmott); Stefior Palsson (Róbert Arnar Karlson, Runólfur Óskar Einarsson, Sveinn Rúnar Jónsson, Þorkell Sigvaldason, Flórir Haraldur Flórisson); Daniel David Perez (Carlos Ramos Canedo, Joan Gimenez, Luis Luplañez, Raul Leon); Richard Pingree (Simon Crowe, John Harris, Tim Longden, Duncan Railton, Ian White); Keith Pogue (Matt Ardell, Tom Hendricks, Robert Jeffries, Brian Lasater, Greg Martel, Stephen Pogue, Tom Reed, Ken Vreeman, Hank Woolsey, Julie Woolsey); Colin Reeds (Robert Dawson, Ety Jones, Chris Tsamados); Mark Riddle (John DaMina, David Fothergill, Peter Frain, Peter Gloholm, Chris Palmer); Jason Rouse (Ross R. Beckmark, James Cokelet, David Lavender, Jason D. Paul, Brian D. West); Olli Ruohonen (Petri Ilama, Jaakko Kuisma, Roope Pääkkönen, Simo Riikonen, Johannes Rimpiläinen); Philip Skinner (Gav Fuller, Kathleen Skinner, Neil Tripodi); Rod Spellman (William Howell, Paul Loester, Dirk Smith, Bobbijean Spellman); James Smith (Ian Hall, Paul Roberts, Robin Whitwham); Etrzej Stoj (Grzegorz Babiarz, Michal Majowicz, Etrzej Muchacki, Dominik Porczynski, Grazyna Seter, Tadeusz Seter); Steven A. Tinner (Russell Bigham, William Jackson, Susan Kranek, Chris Nye, Stephanie Tinner); Kieran Turley (Francesca Benatti, Mike Brennan, Patrick Delaney, Brian Dolan, Donal Fallon, Ian Hollet, Alan O Leary, Thomas Pearce, Sean Shortis, Gavin Waller); Wim van Gruisen (Sjoerd Dirks, Eric Rutjens); Che Webster (Brian Aderson, Mark Cox, Malcolm Iggleden, Derek McClean, Ian Revill, Chris Tregenza); John Welch (Joe Anacleto, Gabriel Falcone, Lionel Jaques, Doug McLean); Maciej Winnicki (Wojciech Anuszczyk, Hubert Jankowski, Konrad Kaczmarek, Lukasz Kaczmarek, Marcin Kaminski, Rafal Kraska, Nikodem Protekta, Tomasz Studzinski, Daniel Szymczak); Jay Wrobel (William Angelos, Joseph Colsant, Rich Greene, Marc Witham); Jim Zaphiriou (Clive Henricks, Jeff McClellan, Mercedes McClellan, Sean Pierce, Lawrence Ramierez, Steve Turney, Dave Wolin, Ann Marie Zaphiriou); Konstantin Zhukov (Alexey Lushanin, Artem Tuzov, Maxim Zhukov, Sergey Zolotavin); Jacek Kaczmarski (Lucjan Gajda, Etrzej Klejn, Bartosz Nowacki, Wioleta Pawlik, Michal Urbaszek, Dariusz Wisniewski); Simon Butler, Ewan Lamont, Marc Gascoigne, Gav Thorpe, Paul Barnett, Max Bottrill, Pete Grady, George Mann, Dan Drane, Ben Misenar, Christian Dunn, Mal Green, Mike Ball, Tom Brown, Graham McNeill, Anthony Reynolds, Alessio Cavatore, Phil Kelly, Dylan Owen, John Michelback, Mark Raynor, Rob Wood, Che Webster, Brian Aderson, Mark Cox, Steve Cumiskey, David McCurdy, Rachel Duffy, Alan Bligh, Paul Scott, Ety Holmes, Stephen Morris, Micheal Hill, Paul Crowcroft, Peter Setel, Yannic Hudziak, Dave Palin, James Hatfield, James Flinders, Jan Wilko, Chris Goodchild, Stephan Reppe, Lee Lomax, Liam Wheelies, Vikki Withers, George Darby, Ilya Frantsuzov, Mark Riordan, Dale Allen, Steven Shepard, Brett Nash; Evan Sass (Barrett Hess, Brian Hess, Angela Mashlan, Conrad Kluck), Eric Cagle, Tim Carr, Bruce Harlick, Jess Lebow, Erik Mogensen, Nelson, Chris Lucas et Joris Bertens.

IL Y A DE LA VIE, APRÈS LA MORT

PAR DAN ABNETT

La pluie les rattrapa alors qu'ils négociaient la pente du tas de gravats derrière le marché aux bestiaux ou, plus précisément, derrière le terrain vague où le marché aux bestiaux se trouvait jadis.

Franz leva les yeux au ciel lorsque les premières gouttes frappèrent son front, en disant une prière à Taal-au-plus-haut-des-cieux pour que ce ne soit qu'une petite averse. Mais d'autres gouttes tombèrent, plus grosses, puis soudain ce fut le déluge.

Inutile de cavaler se mettre à l'abri. En un rien de temps, ils furent tous trempés jusqu'aux os. De toute façon, ils ne pouvaient pas courir. Les éboulis étaient instables dans le meilleur des cas et avec toute cette eau, ils devenaient carrément dangereux. Ils ne pouvaient progresser sans risques qu'en y allant pas à pas, prudemment.

Malgré cette prudence, deux des chiffonniers firent la culbute dans les premières minutes de l'orage, lorsque de vieilles tuiles et des morceaux de brique se détachèrent sous les semelles de leurs misérables savates. L'un d'eux atterrit sur le dos. L'autre, une femme qui n'était plus de la première jeunesse, fit une mauvaise chute et commença à glisser le long de la pente en déclenchant une avalanche de débris.

Franz et Grunor descendirent avec précautions pour l'aider ; le répugnant ratier était plus à l'aise sur ses jambes grâce à son centre de gravité plus bas.

— Quoi qu't'en penses, Falker ? demanda Grunor, la pluie ruisselant sur son nez balafré et sur les longues tresses enduites de poix de sa barbe.

— Il va nous faire repartir, répondit Franz. Il ne voudra pas, mais il va nous faire faire demi-tour. Les rues sont déjà remplies de gadoue. On va perdre notre temps, à moins que ça cesse et que ça sèche un peu.

Le nain hocha la tête et ils se baissèrent pour aider la pauvre femme à se relever, la portant à moitié pour lui faire remonter la pente.

Werner Broch se tenait debout près du sommet du crassier, l'eau dégoulinant sur lui, contemplant les ruines derrière le rideau de pluie.

— On fait demi-tour, annonça-t-il au bout d'un long moment, son aboiement rauque résonnant nettement avec l'accent nasillard caractéristique du Middenland.

Un chœur de protestations s'éleva de la trentaine de chiffonniers qui formaient une cohorte derrière lui.

— Que le cul d'Ulric vous écrase ! gronda Broch. C'est moi qui décide et c'est comme ça ! Falker, Grunor, faites-moi revenir tout ça !

La pluie avait redoublé de violence, si c'était possible. Franz se fraya précautionneusement un chemin le long de la file de chiffonniers voûtés et miteux et commença à agiter les bras pour faire repartir la troupe dans l'autre sens. Plus loin, le nain faisait de même.

— En arrière ! On s'en va ! cria Franz en frappant dans ses mains. On retourne au camp ! Pas de ramassage aujourd'hui !

La fille agrippa sa manche au passage. Il l'avait remarquée trois jours auparavant lorsqu'elle était arrivée au camp et qu'on l'avait mise dans leur troupe. Imke, Imma, quelque chose comme ça. Elle était aussi malpropre que les autres. Sa peau était incrustée de crasse noire par endroits et ses vêtements étaient déchirés et raides de boue, mais au-dessous de tout ça, elle était jeune et avait une coquetterie dans l'œil qui lui donnait un regard intense qu'il avait trouvé inhabituel.

— Vraiment ? dit-elle. On retourne au camp ? On n'arrivera jamais à rien à ce compte-là.

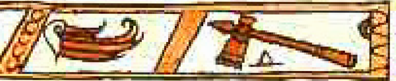
Franz haussa les épaules. Il fit un geste circulaire. Les trombes d'eau étaient tellement violentes qu'elles abolissaient la distance et faisaient s'élever une sorte de brouillard de la cité en ruine.

— Il n'y a rien de mieux à faire, dit-il. Les dieux qui ne nous ont pas encore laissé tomber pleurent sur Wolfenburg aujourd'hui.

Wolfenburg, la puissante Wolfenburg, la première ville de l'Ostland, qui avait été le foyer de Franz autrefois, était tombée devant les armées ennemies l'année précédente. Une horde immense et dévastatrice, commandée, à ce qu'on disait, par un seigneur de la guerre du nom de Surtha Lenk, s'était levée dans le nord pour mettre les terres de l'Empire à feu et à sang et s'abattre comme un rapace sur Wolfenburg et sur une douzaine d'autres villes. Selon la rumeur, l'armée de Lenk n'était qu'une troupe parmi tant d'autres qui avait fait de sanglantes percées depuis les terres du nord. C'était le monde à l'envers.

Franz avait vingt-cinq ans et était le fils d'un cordonnier de Wolfenburg.







En tant que membre de la milice municipale, il s'était battu pour défendre les remparts de la ville et, par une étrange bénédiction de Sigmar, avait fait partie de la centaine de rescapés qui avaient échappé à la destruction finale. Il était de taille moyenne, avec un torse vigoureux, mais il était amaigri et avait le teint cireux par manque de nourriture décente. Ses longs cheveux noirs, liés en queue de cheval, étaient striés de mèches grises qui étaient apparues en une nuit après la chute de la cité. Franz pensait que les scènes auxquelles il avait assisté, ces horreurs, avaient fait fuir la couleur de ses cheveux.

Franz portait une pique à sanglier pourvue d'une barre transversale sous la lame et une épée de qualité médiocre. Ses vêtements paraissaient déchirés et brunis par la crasse, mais il s'agissait en fait de la tunique et des culottes de la milice de Wolfenburg, portant les quartiers noir et blanc des armes de l'Ostland, qui se dissimulaient sous la cuirasse rouillée et la saleté.

Au cours des mois qui avaient suivi le sac de la ville, les survivants, parmi lesquels Franz, étaient peu à peu revenus vers les ruines, certains à la recherche de leur famille, d'autres de nourriture, la plupart parce qu'ils ne savaient pas où aller. Un camp de tentes sales et de cabanes avait surgi sous le mur d'enceinte sud, s'étendant lentement à mesure que les gens réapparaissaient. Les conditions de vie étaient lamentables et la nourriture rare. La seule profession viable, celle de « chiffonnier », obligeait à des incursions quotidiennes dans les ruines afin de trier les débris à la recherche d'objets de valeur. Il y avait certainement des pièces de monnaie et d'autres babioles précieuses cachées sous les décombres et certains ramasseurs se berçaient de l'illusion qu'ils pourraient échapper à leur misère en découvrant une fortune. Mais en général, tout ce que les chiffonniers pouvaient espérer trouver, c'était des couverts, des peignes, des pots intacts, des meubles et peut-être un peu de nourriture conservée dans un cellier effondré.

Franz espérait trouver quelque chose lui aussi. C'était pour cette raison qu'il s'était engagé. C'était pour cette raison qu'il était le second de Werner Broch.

En tête de la colonne, Werner Broch pataugeait sous la pluie avec le nain Grunor à ses côtés. Derrière lui, la procession se bousculait. Certains ramasseurs portaient des paniers, d'autres poussaient des brouettes vides.

— Saleté de pluie, marmonna Broch pour lui-même. C'est pas une façon de gagner sa foutue vie.

Grunor fit entendre un grognement d'approbation.

Broch était un mercenaire, un vétéran. Il était exceptionnellement grand, mais il avait les épaules voûtées, comme si les années pesaient sur lui. Il portait une armure de cuir convenable avec des protège-cuisses de métal et un simple haubert noir. Sa grande épée était attachée dans son dos, dans un énorme fourreau de cuir, mais il portait une arquebuse, à présent enveloppée dans une housse en toile cirée pour la protéger de la pluie. Ses cheveux, presque entièrement blancs, étaient rasés près du crâne et son visage arborait une barbe argentée taillée curieusement de travers. À un moment de sa carrière, Broch avait reçu un coup de lame dans la partie gauche du visage, ce qui lui avait laissé une profonde cicatrice de tissus luisants depuis la joue jusque sous la mâchoire. Sa mâchoire avait guéri, fendue et déformée, ce qui lui donnait un étrange visage tordu. Aucun poil n'avait repoussé sur la cicatrice et, de ce fait, la partie gauche de son visage était glabre. En tant que mercenaire, il ne prêtait allégeance qu'à l'argent. Seuls son accent et sa petite médaille d'Ulric trahissaient ses origines.

Franz pensait, assez justement, que Broch était venu à Wolfenburg parce qu'il avait flairé un possible pillage. Mais il y avait trouvé du travail. Le métier de chiffonnier était dangereux, car les ruines étaient devenues le repaire de toutes sortes de charognards venus de la forêt : des ours, des loups, des chiens sauvages et pire encore. Des liens s'étaient formés. Chaque équipe de chiffonniers, lorsqu'elle sortait, emmenait avec elle un ou deux soldats pour assurer sa sécurité. En échange, toutes les trouvailles de valeur dénichées par les ramasseurs étaient partagées avec leurs gardes.

Broch et Franz étaient les soldats rattachés à ce groupe, avec Broch comme chef. Grunor suivait le mouvement parce qu'il le voulait bien. Le nain était très vieux, complètement décati. Il était sans doute la chose qui puait le plus dans un endroit où tout sentait mauvais et, de surcroît, il était complètement fou. Mais ils le toléraient. Sa hache avait plus d'une fois démontré son utilité.

La pluie ne montrait aucun signe d'affaiblissement. Il tombait des trombes d'eau, tout droit, comme le rideau d'une cascade, tambourinant sur les gravats, ruisselant sur les plâtres souillés des quelques murs qui étaient encore debout. De petits torrents s'étaient formés dans les anciens caniveaux qui débordaient à présent et le groupe ne s'écartait pas des pierres et des tuiles brisées car la terre battue s'était transformée en une fange visqueuse.

— Holà ! dit soudainement Grunor, en tournant la tête vers la gauche. Il leva une main boudinée aux doigts répugnants et inclina la tête.

— Encore tes foutus rats ? lui demanda Broch d'une voix lasse.

— Nan, grommela le nain. Quék' chose d'autre.

Grunor avait fait partie de l'élite des ratiers de Wolfenburg avant la chute. Son armure et ses vêtements étaient constitués de matières non identifiées, rapiécés de toutes parts, et devaient sans nul doute adhérer à sa peau par le seul pouvoir de la crasse, mais le gilet qui couvrait le tout était fait de peaux de rat cousues. Sous sa barbe tressée, attachés à une cordelette qu'il portait autour du cou, plusieurs douzaines de crânes minuscules s'entrechoquaient. Au-dessus de sa moustache en bataille, son visage flétri aux joues creuses arborait un nez protubérant. L'un de ses yeux était brillant, l'autre laiteux et mort. À sa ceinture pendait tout un assortiment de dagues et de coutelas, les instruments de son métier souvenirs d'une vie passée dans les égouts.

— Sûr qu'y a des rats, mais ça, c'en est pas un, dit-il.

— Même pas ton rat géant ? ricana Broch.

— Rigole pas d'ça ! siffla Grunor. J'sais bien c'que j'ai vu. Un grand bestiau qui s'nait de d'sous la terre. Quand c'est que je l'reverrais, je l'reconnaîtrais et j'y f'rais sa fête.

Pour autant que Franz puisse s'en rendre compte, c'était là l'origine de la folie de Grunor. Pendant la destruction de la ville, Grunor prétendait avoir vu des rats énormes, de la taille d'un homme, sortir des égouts et fondre sur les citadins en fuite. Cette vision lui avait fait perdre la raison. Grunor avait fait le serment, sur sa vocation de chasseur, de les retrouver et de les écorcher.

Des rats grands comme des hommes... Franz sourit à cette idée tout en grimpant péniblement pour rejoindre Broch et le nain.

— Pourquoi on s'arrête ? demanda Franz.

— Empêche-les d'avancer, répliqua Broch. Il regardait vers la gauche lui aussi, dans la direction que fixait Grunor. Le ratier a raison. Il y a quelque chose par-là.

Franz jeta un coup d'œil vers les chiffonniers et leva la main. Il vit Imke parmi les premiers de la file, qui le dévisageait avec attention.

— C'est juste la pluie, dit Franz. C'est juste la pluie qui tape sur une bouteille cassée...

Broch secoua la tête.

— C'est une lame. Du métal sur du métal.

Franz haussa les épaules.

— Si tu le dis.

— Restez là ! cria Broch aux chiffonniers qui attendaient. Tu restes pour les garder, dit-il à Franz. Puis, avec le nain, il se dirigea vers les murs éboulés qui étaient plus loin devant eux. Se dandinant sur ses courtes jambes, le nain serrait sa hache à long manche contre sa poitrine.

Ils grimpèrent à grand-peine jusqu'au sommet d'une montagne de détritus et de boue, traversèrent un porche en ruine et disparurent de la vue de Franz et des chiffonniers.

— Par-là, marmonna Grunor.

Les bruits devenaient plus audibles. C'était un combat, sans aucun doute possible. Ils passèrent sous une charpente de madriers carbonisés toute de guingois et se retrouvèrent au bord d'une profonde cavité, à regarder au fond d'un cratère semé de décombres, vestige d'un grand bâtiment, peut-être une taverne, qui avait été rasé jusqu'au plancher de sa cave. Il y avait à présent de l'eau à hauteur de mollet dans ce trou et, pataugeant là-dedans, un jeune homme portant une robe de prêtre luttait pour sa vie.

Il était armé d'un marteau de guerre, simple mais de bonne facture et se servait de son manche métallique pour détourner les coups d'un grand cimeterre à lame en dents de scie qui le frappait sauvagement et sans relâche. À chacun des terribles impacts le jeune prêtre ahanait bruyamment.

Le propriétaire du cimeterre faisait près de un mètre quatre-vingts. Son torse nu et velu était gras et bulbeux comme celui d'un nourrisson, mais il avait des bras et des jambes très longs, d'une minceur maladive. Il portait des fourrures, avec quelques colifichets de métal et des breloques en os. Sa tête... Eh bien ! c'était sa tête qui en faisait une « créature ».





Sa tête était celle d'une chèvre. Hirsute, avec une barbe qui lui descendait dans le cou, renâclant des naseaux, les yeux globuleux et fous. Au-dessus de ses oreilles velues, son front s'élargissait en une arête de laquelle sortaient deux longues cornes en spirale. À chaque coup féroce, la bête poussait un cri grinçant et hennissait.

— Qu'Ulric nous épargne, souffla Broch. Il leva son arquebuse, tirant la housse en arrière en s'arrêtant seulement pour toucher le talisman de tir de précision en argent qu'il avait ficelé autour de la crosse.

— Vermine ! Vermine dans la cité ! beugla Grunor, en chargeant immédiatement droit vers l'eau, dévalant la pente, sa hache sifflant alors qu'il la faisait tournoyer.

La créature bestiale entendit le hurlement et détourna la tête un instant. À cette seconde, le prêtre vit sa chance et tenta de frapper à son tour. Mais il était trop lent pour porter son coup convenablement, peut-être parce qu'il était à bout de souffle. L'homme-bête le vit venir et lui allongea un coup en plein dans la figure avec la garde de son arme, l'envoyant s'étaler sur le dos dans l'eau malsaine.

Puis la créature se retourna, les naseaux dilatés et poussa un braiment en se préparant à affronter l'attaque du ratier. Elle découvrit ses longues dents brunâtres en forme de spatule, montrant sa langue bleue alors que la bave giclait de sa bouche.

— C'est ça, saloperie. Souris, murmura Broch. Il l'avait dans sa mire. Il ne pouvait pas le rater.

Il y eut un claquement sourd. L'arme avait fait long feu. Cette maudite pluie avait trempé la poudre noire, malgré tous ses efforts.

— Saleté ! hurla Broch. Grunor était déjà au corps à corps avec la bête, mais il n'avait pas l'avantage. L'eau lui montait presque à la taille et il barbotait tandis que la créature avait tout le bénéfice de son allonge bien supérieure. Elle porta un coup lacérant à Grunor de sa lame dentelée, qui fut détourné par la hache tournoyante, puis recommença. Cette fois le coup sembla arriver directement dans le visage de Grunor.

Broch poussa un cri d'horreur et jeta son arquebuse de côté. Il avait l'impression que le ratier venait de se faire décapiter.

Mais non. Grunor s'effondra dans l'eau puis se releva tout aussi vite. Il avait du sang sur le visage et deux des nattes de sa barbe avaient disparu mais sa tête était toujours sur ses épaules. Avec une exclamation rageuse, le nain arracha sa hache de la vase, esquiva un autre coup cinglant et revint à la charge en mugissant un curieux cri de guerre.

Broch avait habilement dégainé sa grande épée en la tirant du fourreau attaché à son large dos. La lame faisait pratiquement un mètre vingt de long et elle se maniait à deux mains. Elle avait fidèlement servi Broch pendant dix-sept saisons.

Il s'apprêtait à se ruer au bas de la pente lorsqu'il entendit un bruit à sa droite. Deux silhouettes venaient d'apparaître dans les ruines au-dessus de lui.

— Bon sang Ulric, tu ne m'aimes pas beaucoup aujourd'hui ! cracha Broch. Deux hommes-bêtes avaient surgi, tous deux plus petits que le premier mais tout aussi monstrueux. L'un d'eux était efflanqué, avec un ventre ballonné et marchait en traînant les pieds. Ses jambes aux articulations tournées vers l'arrière avec des pieds aux sabots fendus évoquaient celles d'une chèvre ou d'un porc. Ses bras, particulièrement velus et courts, tenaient une lance en os. Sa tête ressemblait également à celle d'une chèvre, mais il n'avait qu'une seule corne qui lui poussait au milieu du front comme celles des créatures à une corne des contes de fée. Ses yeux, qui faisaient peur à voir, étaient humains.

L'autre avait la taille et l'allure d'un homme moyen, vêtu d'un tabard de peaux cousues qui donnaient l'impression abominable d'avoir été arrachées du corps de plusieurs humains. Les peaux étaient couvertes de symboles sinistres dessinés à l'encre et Broch se sentit saisi d'une nausée à cette vue. La tête difforme de la chose laissait échapper des grognements, mais heureusement elle était dissimulée par une cagoule de peau cousue, avec des fentes qui laissaient voir ses yeux furieux. Le groin ignoble et pourvu de défenses de la bête émergeait à l'avant de sa cagoule souillée.

Ils se jetèrent sur Broch qui les reçut dans un mouvement tournant, en y mettant tout son poids et cueillit la créature masquée en travers de l'épaule droite.

Ce n'était qu'une égratignure, mais la chose chancela de côté, criant comme un cochon qu'on égorge et s'enfuit en titubant sous la pluie, hors de vue.

C'était déjà quelque chose, mais c'était loin d'être fini. Le lancier l'attaquait maintenant, essayant de le frapper à l'abdomen pour l'éventrer et lui arracher les tripes. Il para une première fois, puis son pied glissa sur une pierre mouillée et il réussit tout juste à reprendre son équilibre à temps pour esquiver la pointe de la lance une seconde fois.

Avec un juron, Broch tenta une attaque en diagonale, mais ses pieds glissèrent à nouveau.

Cette fois il bascula et s'écrasa en arrière pour glisser le long de la pente jusque dans la mare.

— Qu'est-ce qui se passe ? demanda Imke. Franz se retourna. Les chiffonniers n'avaient pas bougé. Rassemblés en petits groupes, ils discutaient nerveusement. Mais la fille s'était approchée. La pluie dessinait des traînées sur son visage.

— Je vous ai dit de...

Elle le fixait de son regard si intense.

— Il y a quelque chose, dit-il en tournant à nouveau son regard vers les ruines sous la pluie. Il y a quelque chose qui se passe là-bas. J'ai entendu des cris. Un genre de...

— De quoi ?

— Un bruit de grognement. Je ne sais pas. Franz resserra sa prise sur sa pique à sanglier.

— T'as entendu ? dit Imke soudainement.

— Non. Il tendit l'oreille et essaya de voir. Il n'entendait que les torrents de pluie qui sifflaient et tambourinaient, avec de temps en temps un petit bruit venant des ruines devant eux.

— Prends garde ! cria-t-elle.

Une créature cagoulée, saignant de l'une de ses épaules contrefaites, sortait laborieusement des ruines et se dirigeait droit vers eux. Elle reniflait et gémissait en serrant une rudimentaire épée courte et recourbée dans son poing gauche.

Imke trébucha en arrière avec un cri d'alerte suraigu. Franz souleva sa pique et poussa brusquement sa pointe vers la créature, mais elle la dévia de son épée et fracassa le manche de la pique juste derrière le fer en la faisant tomber des mains de Franz.

Franz fit un bond en arrière et esquiva le terrible coup suivant. Il arracha sa propre épée du fourreau et les lames se frôlèrent avec un cliquetis de métal. Franz bloqua et se mit en garde, mais la chose portait de furieuses attaques et le fit reculer.

Il heurta un mur couvert de mousse et se baissa vivement vers la gauche alors que la lame incurvée frappait à nouveau en traçant une longue balafre en travers de la pierre couverte de lichen. Franz repoussa la chose d'un coup d'épaule et frappa violemment à nouveau, en manquant son coup de très loin. Puis elle fut sur lui, le percutant de tout son poids et ils s'empoignèrent.

Il sentit son odeur fétide de poil mouillé, sa puanteur animale, son haleine rance. Il essaya de lui échapper, mais elle s'accrochait en grognant et en couinant.

Ils trébuchèrent en arrière au travers d'une porte brisée et chutèrent au milieu d'un éparpillement de tuiles et de morceaux de maçonnerie noyés sous quinze centimètres d'eau au moins. Franz se dégagea violemment dans une gerbe d'eau, mais la chose se releva, la lame levée pour lui fendre le crâne.

Soudain elle piailla encore plus fort et plus furieusement qu'avant. Son cri se transforma en borborygme, puis, avec un énorme vomissement sanglant, elle s'effondra face contre terre.

Franz se releva péniblement, empoignant avec gratitude le talisman de Sigmar qu'il portait autour du cou. Imke était accroupie près du cadavre de la créature et lui retirait une longue lame droite du bas du dos, une dague très élégante. Elle essuya le sang de sa lame et la rengaina soigneusement dans un fourreau de cuir qu'elle portait attaché au mollet droit. Puis elle remit ses guenilles de chiffonnière en place faisant ainsi disparaître sa jambe et son arme.

Franz cligna des yeux. Il ne connaissait aucun vagabond qui possédât une telle arme ou qui sût s'en servir aussi efficacement.

— Tu n'es pas une chiffonnière, murmura-t-il.

Imke leva son doigt mince et le porta devant sa bouche en le fixant d'un regard pénétrant.

Le grand cimeterre s'abattit de nouveau et manqua le crâne de Grunor de la longueur d'un petit doigt, mais il ne parut pas s'en inquiéter. Un nain connaît ses limites, particulièrement celles que sa stature lui impose. Il n'avait pas l'avantage de la taille ou de l'allonge.

Mais il avait la force brute et une hache dont le tranchant faisait sa réputation. Pour l'emporter, il lui fallait se rapprocher en se glissant sous la ligne d'attaque de cette bête massive. Alors, sans se soucier du danger, et sa folie lui fut d'un grand secours en l'occurrence, il poussa en avant en gardant la tête baissée.

La créature fit un écart et voulut le contourner pour le remettre à bonne distance. Elle porta une attaque plongeante avec sa lourde lame.

Grunor hurla le cri de guerre de son peuple et frappa en arc de cercle. Le fer de la hache trancha net le poignet droit de l'homme-bête et sa main, toujours serrée autour de la garde du cimeterre, s'envola pour atterrir dans l'eau avec une grande éclaboussure. Un flot de sang gicla du moignon. La créature poussa un mugissement de souffrance.

— La ferme, lui lança Grunor. Il balança de nouveau sa hache comme un bûcheron qui s'apprête à abattre un arbre.

Le deuxième coup sectionna la jambe de la bête à la hauteur du genou. Privée d'appui, gravement touchée, elle se renversa dans une grande gerbe d'eau, son sang teintant la mare de rose vif. Elle se tortilla en tous sens en faisant bouillonner l'eau. Grunor leva sa hache à deux mains au-dessus de sa tête et abattit sa lame dans le crâne hideux de la créature.

Les convulsions cessèrent d'un coup. Il fallut un bon moment à Grunor pour libérer sa lame.

Le nain regarda Broch de l'autre côté de la mare. L'humain s'était bien remis de sa chute et il était de nouveau sur ses pieds lorsque la créature à une corne arriva sur lui. Broch effectua une parade latérale pour repousser les assauts de la lance, puis il fendit la chose par le milieu du corps avec sa grande épée en l'ouvrant en deux de l'épaule gauche à la hanche droite.

Broch dégagea son épée et le corps mutilé s'écroula lamentablement dans l'eau. Le mercenaire cracha.

— Va te faire voir, Ulric, je ne dois ma chance qu'à moi-même !

Il traversa l'eau en pataugeant et releva le prêtre. Le jeune homme toussait, crachait et vomissait de l'eau croupie. Une meurtrissure ensanglantée décorait sa bouche et sa joue droite.



— Falker ? Où es-tu ? Broch entra dans la ruine et trouva Franz accroupi près du corps de la bête masquée.

— C'est toi qui as tué ça, Falker ? demanda-t-il.

Franz se retourna. Derrière Broch, Imke le fixait et secouait doucement la tête.

— Ouais, dit Franz.

— Bon boulot, gars. On en a deux autres là-bas. Ho, ho ! Qu'est-ce qu'elle fiche ici ?

— Elle... Elle est juste venue voir si j'allais bien, répondit Franz.

Ils ressortirent sous la pluie.

— Merci, murmura Imke en le dépassant.

Grunor avait fait asseoir le prêtre sur un rocher.

— Peut-on savoir qui vous êtes ? demanda Werner Broch.

Les chiffonniers s'étaient rassemblés autour de lui, comme des papillons autour d'une flamme.

— La question reste posée, dit Broch. Qui êtes-vous ?

— Je me nomme Sigamund, répliqua le jeune prêtre en zozotant légèrement à cause de sa bouche tuméfiée. Je suis intendant au temple de Sigmar à Durberg. Je suis venu à Wolfenburg pour une sainte mission, à la demande des pères du temple.

— Quel genre de mission ? interrogea Broch.

— Une mission que je dois mener à bien, mein herr. Je vous remercie pour votre intervention. Ou plutôt, devrais-je dire, Sigmar vous remercie.

Broch haussa les épaules.

— Il peut. On peut dire qu'il s'y prenait comme un minable pour vous protéger jusqu'à ce qu'on arrive. Ces bestioles vous avaient pratiquement expédié dans les bras glacés de Morr.

L'intendant opina.

— J'ai entrepris une tâche dangereuse. Qu'il me suffise de vous dire que quatre d'entre nous sont partis du temple. Je suis le seul survivant.

L'intendant leva les yeux vers Broch.

— Et vous, monsieur... Votre épée est-elle à vendre ?

— Je préfère dire que je suis un homme dont l'honneur peut se négocier.

Sigamund sourit puis fit une grimace en souhaitant ne pas l'avoir fait.

— Si je dois accomplir ma tâche, je pourrais faire pire que d'acheter ma protection pour la dernière étape. Vous êtes trois ?

Broch jeta un regard à Franz et Grunor.

— Je suppose que oui...

— Par une chance digne de Ranald, dit Sigamund, j'ai trois couronnes d'or sur ma personne. Elles sont à vous, une chacun, si vous me protégez jusqu'à ma destination.

— Qui est ? demanda Franz.

— Regarde-moi ! Regarde-moi bien ! aboya Broch brutalement. Qui c'est qui négocie ?

— C'est vous, chef, répondit Franz.

— Qui est ? demanda Broch à l'intendant.

— Le temple de Sigmar, au cœur de cette cité en ruine. En ruine lui aussi, sans aucun doute.

— Dans quel but ?

L'intendant se remit sur ses pieds.

— Je dois y récupérer une véronique de saint Sigmar, c'est-à-dire une petite relique : une image peinte sur une petite toile. Les pères de mon temple croient que Wolfenburg ne pourra se relever tant que cette relique n'aura pas été sauvée et honorée comme elle le mérite.

— Une couronne d'or chacun ?

Sigamund hocha la tête.

— Et s'il reste quelque chose dans les coffres du temple, il vous plaira peut-être de le partager entre vous. Les pères du temple ne sont pas intéressés par l'argent.

— La pluie n'a pas diminué, dit Franz à Broch.

— Renvoie les chiffonniers au camp

— Mais...

— Renvoie-les. Dis-leur d'y aller directement. Ils ne craignent trop rien s'ils se dépêchent. On va le faire.

— Mais, chef...

— T'as entendu ce qu'il a dit, petit. Les coffres du temple ! Ça pourrait être notre salut ! On pourrait quitter ce tas de boue !

— J'ai pas vraiment envie de m'en aller, commença Franz.

— La ferme. C'est un ordre.

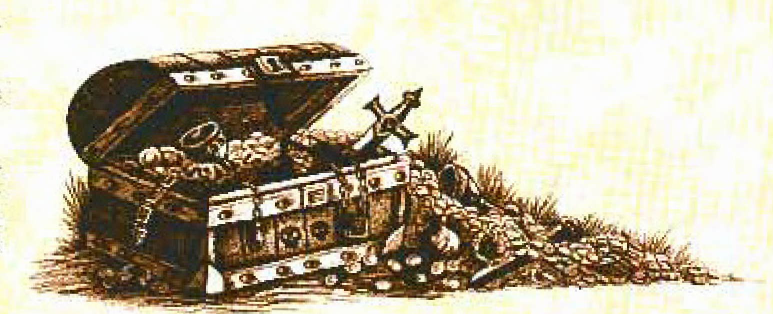
Grunor et Franz firent partir les chiffonniers. Ils étaient réticents à s'en aller sans la protection de leurs soldats, mais Grunor fut très ferme et ils finirent par filer sous la pluie, s'enfuyant pratiquement vers la sécurité relative du camp de cabanes.

Imke, cependant, refusa de partir avec eux.



— Tu dois t'en aller, lui dit Franz.
— Pas question. Je vais avec vous.
— Qu'est-ce que tu es ? Tu n'es pas une chiffonnière.
— Tu l'as dit. Je viens avec vous. Débrouille-toi comme tu veux, Franz Falker. Tu me dois bien ça. Invente quelque chose, et vite !
Broch vint vers eux.
— Qu'est-ce qu'elle fait encore ici ?
— Elle nous accompagne, dit Franz.
— Et puis quoi encore !
— Je la surveillerai.
— Ça va être un boulet. Renvoie-la.
— Elle me porte chance, déclara Franz.
— Quoi ?
— Ce monstre m'aurait éventré si elle n'avait pas été là. Je veux dire, elle l'a distrait et j'ai pu lui donner le coup de grâce. Elle m'a porté chance. Je veux qu'elle vienne. Je n'irai pas sans elle. Elle a la faveur de Ranald.
— Elle n'aura pas une pièce, si c'est à ça qu'elle pense, dit Broch.
— Je lui en donnerai quelques-unes des miennes lorsqu'on sera riches comme des princes, sourit Franz.
Broch haussa les épaules.
— T'as le droit d'être stupide. On y va !
Ils se mirent en route, Broch et l'intendant devant, suivis par Grunor qui marchait lourdement. Franz et Imke fermaient la marche.
La pluie s'arrêta soudainement après quinze minutes et une vapeur commença à s'élever des ruines fumantes d'humidité, adoucissant les contours des maçonneries qui les entouraient et transformant les plus hauts bâtiments en silhouettes fantomatiques. Le silence était troublant. On entendait le gargouillement de l'eau qui descendait jusqu'au niveau du sol à travers de vieux tuyaux et des gouttières brisées, mais hormis ce bruit ténu, ils avançaient dans un silence lugubre, aussi crispant et mystérieux que les brumes qui les enveloppaient.
— On dirait le pays des morts, dit Imke. Froid, terne et muet. On dirait le royaume de Morr, où les âmes volent comme des chauves-souris.
— C'est le pays des morts, répliqua Franz. C'est à ça que ressemble la vie après la mort. Je le sais. J'ai vécu ici toute ma vie et maintenant cette vie est morte et enterrée.
— Tu étais là quand c'est arrivé ?
Franz hocha la tête.
— As-tu perdu...
— Mère, père, deux sœurs.
— Pourquoi tu restes ?
— J'ai quelque chose à faire. Quelque chose à retrouver.
— Et qu'est-ce que c'est, Franz Falker ?
Il la regarda.
— C'est à toi de me donner quelque chose, d'abord. Du genre, dis-moi qui tu es ou ce que tu es. Comme par exemple, comment ça se fait qu'on trouve une dague d'aristocrate dans son fourreau, accrochée au mollet d'une pauvresse et qui sait s'en servir, en plus de ça.
— Je suis une chasseuse, répondit-elle. Ce que certains appellent une pilleuse de tombes en prenant des airs méprisants. Me joindre aux chiffonniers était un excellent moyen de m'introduire ici.
Il s'arrêta pour la contempler d'un œil dégoûté.
— Tu ne vaux pas mieux qu'un charognard. À piller les morts pour leur voler leurs biens.
— Je me moque pas mal de ce que tu penses, dit-elle en le dépassant. Tu me dois la vie et tu ne diras pas un mot à ton petit camarade le mercenaire.
Il opina.
— Dès que je n'aurai plus de dette envers toi, on en reparlera, lui assura-t-il.
— Pourtant, je commençais à apprécier notre conversation. Tu allais me dire ce que tu cherches ici.
— C'est rien.
— Dis-le moi, Franz Falker, répéta-t-elle en lui lançant encore un de ses regards perçants.
Franz haussa les épaules.
— L'échoppe de mon père. Il était cordonnier. Je voudrais retrouver ses outils et peut-être quelques formes en bois et un peu de bon cuir. Au camp, les gens réclament des bonnes chaussures à grands cris ou au moins quelqu'un qui pourrait réparer celles qu'ils ont. Je sais le faire et si j'avais ce qu'il me faut...
Sa voix se tut. Elle l'observait avec attention.

— C'est ton ambition ? Ton destin ? Faire des chaussures pour ces minables là-bas ?
Franz opina.
Imke secoua la tête et le dépassa.
Lorsqu'il la rattrapa, elle chuchota.
— Au fait, surveille bien cet intendant.
— Hein ? Pourquoi ?
— Je pense qu'il n'est pas exactement ce qu'il a l'air d'être. Il porte des marques sur les mains, des genres de formules... des runes je pense. Il a fait très attention à les cacher, mais j'ai bien remarqué son petit jeu. Il n'est pas le petit saint qu'il voudrait nous faire penser qu'il est.
Grunor s'était arrêté dans un espace empli de brume entre deux murs éboulés. L'eau de pluie continuait à glouglouter. Il renifla.
— D'la vermine, siffla-t-il.
— Tu ne vas pas recommencer, souffla Broch. Et comment ils sont ? De la taille d'un homme, espèce de fou ?
— On dirait bien, répliqua Grunor. Sa voix vibrait d'une curieuse note de crainte.
Broch fit un pas en avant.
— Tu parles tellement...
Le premier rat apparut, silencieux, surgissant de la brume. Broch en eut le souffle coupé et déglutit. Soudain, la folie de Grunor lui parut être la plus sensée des choses. Le rat était debout. Ses yeux brillaient. Il serrait une lame dans ses pattes avant comme l'aurait fait un homme adulte.
Et en vérité, il avait la taille et la corpulence d'un homme.
De même que les six autres qui surgirent de la brume autour d'eux.
— Par le saint cœur palpitant d'Ulric ! hurla Broch avec incrédulité en tirant sa grande épée. Formez un cercle ! Un cercle !
Mais Grunor avait déjà foncé dans le tas, beuglant, sa hache levée haut prête à frapper alors qu'il chargeait les monstrueuses vermines. Sa folie venait de prendre un visage. Les créatures se mirent à jacasser et à siffler en se précipitant à l'attaque.
Elles faisaient un vacarme effrayant, d'autant plus que des cris aigus leur répondaient depuis les brumes environnantes. Franz avait tiré son épée. Broch, déjà en plein combat, abattit sa grande épée sur la première couenne noire et galeuse qui passa à sa portée. Grunor avait frappé juste et sa hache ensanglantée avait déclenché une cacophonie de piaillements de douleur.
— Mets-toi derrière moi ! Derrière moi ! hurla Franz à Imke en voyant un des rats monstrueux se propulser vers lui. Imke avait déjà sorti sa dague pour transpercer et taillader d'une main experte.
Franz fit sauter la tête d'un rat d'un coup bien net et, éclaboussé de son infect sang, se retourna pour regarder l'intendant.
Le jeune prêtre leur hurlait de le protéger, les mains levées, paumes exposées. Franz vit le symbole qui était gravé dans la chair des paumes de l'intendant. Il frissonna. Il l'avait déjà vu à deux reprises. Une fois sur la cagoule de l'homme-bête dans les ruines.
Et une fois sur les bannières de l'armée de Surtha Lenk lorsqu'elle avait pris d'assaut les murs de Wolfenburg.
Franz tressaillit lorsque la lame d'un rat entailla les muscles de son bras gauche. Il pivota et embrocha la créature au beau milieu du torse. Il était maintenant sûr que le véritable ennemi, le pire monstre de tous, faisait partie de ses compagnons, mais il n'y pouvait rien. Les rats étaient partout autour de lui, les rats grands comme des hommes qui avaient hanté les cauchemars de Grunor, chargeant hors de la brume, bondissant, grouillant...





Bienvenue

Bienvenue dans le monde de Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique (nous utiliserons également l'abréviation **WJDR** dans ce livre). Comme son nom l'indique, *WJDR* est un jeu de rôle. Si vous êtes novice dans ce style de jeux, prenez un moment pour lire le paragraphe intitulé **Qu'est-ce que le jeu de rôle ?** ci-dessous qui devrait clarifier les choses. Si vous êtes un vétéran, nous sommes heureux de vous accueillir à nouveau à *WJDR*, le jeu qui va vous faire vivre de périlleuses équipées dans un monde cruel.

Le livre que vous avez en main est le premier d'une série qui vous fera explorer le Vieux Monde et qui élargira les dimensions de l'univers de Warhammer. Vous êtes peut-être déjà familier de cet univers grâce à Warhammer, le Jeu des Batailles Fantastiques de Games Workshop, ou grâce aux romans Warhammer de la Bibliothèque Interdite et aux bandes dessinées de la Black Library. Mais si vous le découvrez, vous allez vous régaler. Le monde de Warhammer est riche, c'est un endroit où règnent le chaos et la guerre, les complots et la politique, le désespoir et l'héroïsme, les dieux et les démons. Warhammer vous offre une chance de vivre dans cet univers et de vous y faire un nom ou de mourir inconnu, sans être regretté de personne, comme tant d'autres avant vous.

• Remarque sur le mot « vous »

Une grande partie de ce livre est écrite à la deuxième personne. Parfois « vous » fait référence au joueur ou au meneur de jeu, parfois au personnage. Le contexte permet généralement de savoir facilement à quel « vous » s'adresse le texte. Un personnage possédant le talent Valeureux, par exemple, est décrit de la façon suivante : « Vous êtes d'une barvoure exceptionnelle. » Quoique vous, lecteur, puissiez être réellement extrêmement courageux, la phrase fait bien sûr clairement référence à un personnage qui possède ce talent.

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Les jeux de rôle sont des jeux qui font appel à la créativité et à l'imagination. Ils ont été décrits de bien des manières différentes au fil des années mais, fondamentalement, ces jeux répondent à la question suivante : ne serait-il pas amusant d'être le héros d'un livre ou d'un film ? Nous avons tous lu des livres et vu des films mais, aussi divertissants soient-ils, ils restent une forme passive de distraction. Les jeux de rôle vous permettent de distraire autrui tout en vous amusant. Comment s'y prend-on ? C'est gentil d'avoir posé la question.

Dans un jeu de rôle, vous avez l'occasion d'incarner un personnage. Vous créez votre alter ego, un individu fictif comme les héros dont vous avez lu les aventures ou que vous avez vus dans des films. Avec vos amis, vous incarnez vos personnages et jouez leurs aventures. Au lieu de lire l'histoire, c'est vous qui la racontez. Au lieu d'assister à l'action, c'est vous qui la vivez.

Sur le papier, tout cela peut paraître plutôt décousu. Qui raconte l'histoire ? Comment allez vous décider de ce qui va se dérouler ? Qu'est-ce qui se passe si vous n'êtes pas d'accord avec vos amis ? C'est là que ce livre entre en jeu. Jouer un rôle n'est qu'un élément de l'histoire, le complément c'est le jeu avec ses règles. *WJDR* vous offre les règles du jeu. Ce livre vous explique comment créer votre personnage, comment décider de ses actions, comment atteindre votre but et, chose essentielle, comment le faire en vous amusant.

Avant de commencer, vous devez prendre une décision importante avec vos amis : déterminer qui sera le meneur de jeu (MJ). Le MJ est l'arbitre et le conteur principal, la personne chargée de faire fonctionner le jeu. Le MJ raconte les histoires et présente les situations, décrit l'univers de Warhammer et ses habitants et tranche les litiges. Le MJ est le membre le plus important de votre groupe, alors choisissez-le bien. Le MJ doit être équitable, il doit savoir s'exprimer avec aisance et avoir de beaucoup d'imagination. Et s'il est attentif aux détails, c'est encore mieux.

Si vous êtes le MJ, il vous sera nécessaire de bien connaître les règles contenues dans ce livre sur le bout des doigts. Vous en apprendrez davantage sur la tâche qui vous incombe dans **le Chapitre 9**. Si vous êtes joueur, lisez d'abord le **Chapitre 2**. Vous pourrez apprendre la plupart des règles en jouant, mais il vous faut un personnage pour pouvoir commencer. Une fois que vous en aurez terminé avec le présent chapitre, allez directement au prochain et suivez les instructions que vous y trouverez pour créer votre personnage. En moins d'une demi-heure, vous pouvez être prêt à commencer.

Si ces explications ne vous paraissent pas claires, ne manquez pas de lire la section intitulée **Déroulement d'une partie**, page 11. C'est un exemple concret qui montre à quoi peut ressembler une partie de jeu de rôle dans le monde fantastique de Warhammer.

Lecture des jets de dés

Tous les jets de dés de Warhammer se font à l'aide de dés à dix faces (d10). Ces dés portent généralement les chiffres 1 à 9, avec un 0 qui représente le 10. On les utilise de deux façons différentes.

On vous demandera quelquefois de produire un nombre compris entre 1 et 10. Pour cela, il suffit de jeter un dé et de lire le résultat. Lorsque vous utilisez un dé de cette façon, votre but est d'obtenir le résultat le plus élevé possible. À l'occasion, vous devrez additionner ou soustraire un nombre au résultat. Votre MJ vous le dira lorsque cela sera nécessaire.

L'autre type de jet de dés utilisé dans Warhammer est appelé le jet de pourcentage. Pour cela on utilise deux d10 pour générer un nombre compris entre 1 et 100. Pour ce faire, prenez 2d10 et décidez lequel sera celui des « dizaines » et lequel celui des « unités ». Il est important de ne pas les mélanger. Le meilleur moyen d'y arriver est d'avoir des dés de couleurs différentes. Une fois la décision prise, jetez les dés et lisez le résultat comme un nombre à deux chiffres. Ainsi, si votre dé des « dizaines » a donné un 7 et que votre dé des « unités » a produit un 3, le résultat de votre jet de pourcentage est 73. Si vous avez obtenu un 4 puis un 9, votre résultat est 49. Si vous avez obtenu 0 et 0, votre résultat est 100. Vous utilisez les jets de pourcentage lorsque vous n'avez qu'un pourcentage de chance de réussir une action. Lorsque vous effectuez un jet de pourcentage, votre but est d'obtenir un résultat inférieur ou égal au pourcentage indiqué. Par exemple, si vous avez 34% de chances de toucher un gobelin, le résultat de votre jet de dés doit être de 34 ou moins pour réussir à frapper le répugnant peau-verte. Parfois, il faudra ajouter ou retrancher un chiffre à votre pourcentage de réussite. Votre MJ vous le signalera au moment où vous aurez besoin de le faire.

QU'EST-CE QUE LE MONDE DE WARHAMMER ?

Le monde de Warhammer présente de vagues ressemblances avec le nôtre, mais dans ce monde l'humanité ne détient pas la seule suprématie sur le globe. Elle partage les royaumes, empires et principautés du monde avec toutes sortes de créatures fantastiques et horribles, depuis les antiques races des elfes et des nains jusqu'aux vampires, trolls et autres démons.

Les conflits sont monnaie courante, en commençant par les affrontements de puissantes armées jusqu'aux manigances politiciennes de burgomeisters ambitieux. La terre elle-même semble engendrer le désaccord et le mécontentement, les intrigues et la corruption.

La vie y est courte et brutale. Le danger rôde dans l'obscurité des forêts et dans la puanteur des villes. Les orques, les hommes-bêtes et d'autres créatures impies règnent sur les contrées sauvages et s'attaquent aux faibles et aux imprudents. Sous la surface les détestables hommes-rats rongent et sapent les bases même de la civilisation. De nombreuses victimes succombent tous les jours sous leurs coups, échappant ainsi à un monde où l'humour noir et l'ignorance délibérée sont les maigres réconforts auxquels se raccrochent la plupart des gens.

Bien entendu, les souffrances des mortels ne restent pas ignorées. Des yeux antédiluviens observent sans relâche le bouillonnant spectacle de la vie et de la mort, de la confiance et de la trahison. Les Sombres Puissances cherchent à étouffer la petite flamme de l'existence mortelle pour revendiquer la terre et y établir leur propre royaume éternel du Chaos.

Beaucoup se tournent vers ces Dieux Sombres. Des églises hérétiques promettent le pouvoir, la connaissance, le plaisir et les richesses à ceux qui voudront s'abandonner à la vénération de l'interdit. Les Puissances du Chaos accordent à leurs fidèles les bénédictions qu'ils méritent, depuis de miraculeux pouvoirs jusqu'à d'hideuses mutations. Toute âme ainsi corrompue devient un élément de la guerre éternelle engagée par le Chaos contre le monde et ses habitants.

Voici l'univers dans lequel vos aventuriers vont se retrouver, un monde de héros malgré eux, un monde de luttes désespérées et de noire ironie. Le monde de Warhammer.

QU'Y A-T-IL DANS CE LIVRE ?

Le livre de règles de *WJDR* contient tout ce qu'il vous faut pour jouer, excepté les dés. Chaque joueur devra avoir deux dés à dix faces (ou d10) de couleurs différentes. Le d10 est le seul type de dé dont vous aurez besoin pour jouer à *WJDR*. Vous pourrez facilement trouver ces dés dans une boutique de jeux. L'endroit où vous avez acheté ce livre en vend probablement. Le livre de règles de *WJDR* est divisé en douze chapitres. En voici le résumé :

• Chapitre 1 : Introduction

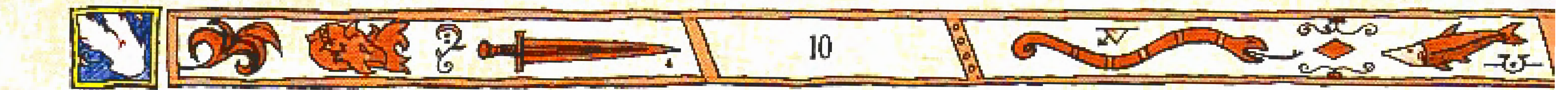
À l'évidence, c'est celui que vous êtes en train de lire. Il présente une vue d'ensemble de Warhammer et du jeu de rôle en général.

• Chapitre 2 : La création de personnage

Ce chapitre vous explique comment concevoir votre personnage. Vous y trouverez toutes les explications sur les caractéristiques, la description des races que vous pouvez choisir, ainsi que des conseils pour vous aider à insuffler la vie à votre personnage.

• Chapitre 3 : Les carrières

Les carrières sont à la base de votre personnage. Pour commencer, elles décrivent ce que vous étiez avant de devenir aventurier et elles vous procurent ensuite de nouvelles pistes à explorer. Ce chapitre détaille les différentes carrières et vous explique comment passer de l'une à l'autre.



• Chapitre 4 : Compétences et talents

Tout personnage possède un éventail de capacités appelées compétences et talents. Ce sont elles qui définissent ce que vous êtes capable de faire. Dans ce chapitre vous trouverez la description des compétences et des talents, ainsi que des explications sur la façon de les utiliser.

• Chapitre 5 : L'équipement

Tous les aventuriers attachent une grande importance à leur équipement. Dans ce chapitre, vous découvrirez la description des outils, des divers types de costumes, des armes et armures que vous pourrez trouver dans le Vieux Monde.

• Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements

L'univers de Warhammer n'est pas un monde paisible. Vous devrez combattre pour garder la vie et ce chapitre vous explique comment le faire.

• Chapitre 7 : La magie

Les sorciers et les prêtres peuvent canaliser les vents de magie pour lancer des sorts, de l'insignifiante *flammerole* jusqu'à la terrifiante *conflagration fatale*. Ce chapitre contient toutes les explications sur le fonctionnement de la magie, les dangers qu'elle recèle et la description des sorts que vous pourrez choisir.

• Chapitre 8 : Religion et croyances

Le Vieux Monde est un endroit où existent de nombreux dieux. Ce chapitre vous donne tous les détails sur les dieux et leurs cultes.

• Chapitre 9 : Le meneur de jeu

C'est dans ce chapitre que vous trouverez toutes les explications sur le rôle particulier du MJ dans *WJDR* et sur la façon de l'assumer. En plus de conseils sur la façon de mener une partie et d'être un bon meneur de jeu, vous y découvrirez les règles relatives à la folie et à l'attribution des points d'expérience.

• Chapitre 10 : L'Empire

L'Empire, la plus grande nation du Vieux Monde, est le cœur de l'univers de *WJDR*. Vous trouverez ici une description de l'Empire, de ses voisins et des menaces auxquelles il doit faire face.

• Chapitre 11 : Le bestiaire

Le Vieux Monde est un endroit dangereux. Ce chapitre, qui devrait être réservé au MJ, décrit en détail un grand nombre des adversaires que l'on peut y affronter, ainsi que certains personnages non joueurs (PNJ) parmi les plus courants.

REMARQUE IMPORTANTE SUR LE CONCEPT DE RÉALITÉ

Lorsque vous participez à une partie de jeu de rôle, vos amis joueurs et vous-même mettez de côté le monde de la réalité et de l'entière vérité pour entrer dans un monde d'imagination et d'aventures. Le MJ est là pour créer ce monde pour les joueurs. Toutes les règles et les idées exprimées dans ce livre sont des outils destinés au MJ, pour qu'il en fasse l'usage qui lui convient. *WJDR* a été écrit en partant du principe que chaque groupe de joueurs est différent des autres, d'où l'ajout de nombreuses règles optionnelles. C'est au MJ de décider quelles sont les règles qui s'appliquent et quelles sont celles qui ne s'appliquent pas. Le MJ est l'arbitre ultime en matière de règles et peut choisir de les transformer, de les rectifier ou même d'en ignorer certaines afin de mieux coller au style de jeu qui convient à votre groupe. Respectez les décisions de votre MJ. Après tout, c'est lui qui travaille pour vous distraire vous et votre groupe !

De la même façon, *WJDR* aborde de nombreuses notions qui sont très compliquées. Pour faciliter les choses pour tout le monde, les règles de *WJDR* admettent un certain niveau d'abstraction. Certaines des règles que vous allez rencontrer peuvent ne pas être « entièrement réalistes », mais elles sont amusantes et faciles d'utilisation. Certains peuvent se sentir mal à l'aise devant cette idée, mais la plupart des gens sont d'accord avec le fait que ceci est nécessaire pour préserver la simplicité et la fluidité du jeu. S'il arrivait qu'une personne commence à remettre les règles en question, à évoquer un entraînement en arts martiaux, des précédents historiques ou même, que les Dieux nous protègent, à invoquer la logique, le MJ serait parfaitement dans son droit s'il jetait des dés, de la nourriture ou même ce livre à la figure de l'agresseur. *WJDR* est un jeu et n'a rien à voir avec la réalité.

Enfin, il n'est pas inutile d'attirer l'attention sur le fait que *WJDR* traite de thèmes et de concepts qui sont d'un genre plutôt réservé aux adultes. Les démons, la folie furieuse, la mort, la corruption et le désespoir font partie intégrante de l'univers de Warhammer. En toute chose, il peut y avoir un mauvais côté. Mais ce n'est pas parce que *WJDR* intègre ces éléments que chaque partie doit obligatoirement être une expérience pénible. *WJDR* est un jeu. Il est fait pour être agréable. Et bien évidemment, les choses décrites dans ce livre **n'existent pas**... Les Sombres Puissances du Chaos ne vous surveillent pas lorsque vous êtes aux toilettes et il n'y a jamais eu de gobelins. Ne vous prenez pas la tête, jouez et amusez-vous !

• Chapitre 12 : En passant par la Drakwald

Il s'agit d'un scénario que vous pouvez utiliser pour vous mettre tout de suite dans l'ambiance. Si vous êtes un joueur, ne lisez pas ce chapitre.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Si vous découvrez le jeu de rôle, la façon dont les choses fonctionnent n'est peut-être pas encore bien claire pour vous. Ce qui suit est un exemple de partie qui démarre là où l'histoire **Il y a de la vie, après la mort** s'est arrêtée. Vous n'y trouverez pas d'explications sur les règles du jeu (ceci viendra plus tard), mais plutôt une illustration de l'essentiel du jeu de rôle et du travail du meneur de jeu.

Dans notre exemple, Mathieu est le meneur de jeu. Antoine joue Werner Broch, un Mercenaire humain ; Fabien joue Franz Falker, un Milicien humain ; Patrick incarne Grunor, un Ratier nain ; et Astrid joue Imke, une Pilleuse de tombes humaine. Ils viennent de repousser l'attaque des ignobles hommes-rats lorsque notre partie commence.

Mathieu (MJ) : Les derniers hommes-rats s'enfuient dans les ruines de Wolfenburg et sont bientôt hors de vue. Sigamund le prêtre se tourne vers vous et vous dit « Une fois encore je suis votre débiteur. Merci pour votre aide. »

Antoine (Werner) : « Nous n'avons fait que notre boulot, intendant. »

Astrid (Imke) : « Qu'est-ce que c'était que ces choses ? Des rats qui marchent sur deux jambes ! Vraiment, c'est de la pure folie ! »

Patrick (Grunor) : « Eh oui, c'est de la folie. Je vous ai parlé des hommes-rats et vous avez cru que j'étais dingue. Maintenant, vous voyez bien que je disais la vérité. »

Mathieu (MJ) : Sigamund a l'air nerveux. Il vous dit : « Venez, allons-nous en d'ici avant que ces créatures reviennent avec des renforts. »

Fabien (Franz) : Mathieu, je voudrais jeter un nouveau coup d'œil sur les mains de Sigamund. Je voudrais être sûr de ce que j'ai vu.

Mathieu (MJ) : OK, il faut d'abord que tu fasses un test de Perception.

Fabien jette ses dés.



Fabien (Franz) : J'ai réussi.

Mathieu (MJ) : Tu jettes un coup d'œil furtif sur ses mains au moment où il essuie les traces de sang de skaven de sa robe. Les traces de sang rendent les symboles encore plus sinistres. Il n'y a pas de doute, tu te rappelles distinctement avoir vu le même symbole pendant le siège de Wolfenburg. Sigamund, le soi-disant prêtre de Sigmar, porte la marque du Chaos. Qu'est-ce que tu veux faire ?

Fabien (Franz) : Rien pour le moment, mais je l'ai à l'œil.

Mathieu (MJ) : Bien, c'est noté. Votre groupe continue son chemin au travers des ruines pendant encore une demi-heure. À intervalles réguliers, vous entendez des cris de souffrance suraigus mais à part ça, vous avancez dans un silence inquiétant. Vous apercevez la silhouette d'une très grande ruine plus loin devant vous. Sigamund vous dit « C'est là. C'est le temple de Sigmar. »

Astrid (Imke) : Je me faufile silencieusement devant le groupe et je pars en reconnaissance.

Antoine (Werner) : Je chuchote : « Imke, non ! »

Astrid (Imke) : Je chuchote en retour : « Je vais jeter un œil. Couvrez-moi. » Et je m'en vais.

Antoine (Werner) : « Franz, je t'ai dit que Imke était sous ta responsabilité. Elle pourrait tous nous faire tuer. »

Fabien (Franz) : « Je ne crois pas. Imke a, heu, des talents. Donne-lui sa chance. »

Antoine (Werner) : « Qu'est ce que ça veut dire ? »

Fabien (Franz) : Je souris. « Tu verras. »

Patrick (Grunor) : « En ce qui me concerne, j'en ai assez vu. Elle a étendu ces hommes-rats en deux coups de cuillère à pot. Elle peut combattre à mes côtés tant qu'elle veut. »

Antoine (Werner) : « Si elle supporte l'odeur. »

Mathieu (MJ) : Bon, Imke, tu es seule. Fais un test de Déplacement silencieux.

Astrid effectue son jet de dés.

Astrid (Imke) : C'était facile. J'essaie de m'approcher en restant à couvert pour pouvoir épier ce qui se passe dans le temple.

Mathieu (MJ) : Tu avances silencieusement dans les ruines et tu t'introduis dans une auberge détruite par un incendie juste en face du temple. De là, tu as un excellent poste d'observation. Fais un test de Perception.

Astrid effectue un jet de dés.

Astrid (Imke) : « Encore réussi ! Je vais lui montrer à ce Werner ! Qu'est-ce que je vois ? »

Mathieu (MJ) : Au début, tout à l'air désert. Mais au bout d'un instant, tu aperçois un reflet métallique dans une tour en ruine. En regardant mieux, tu peux voir au moins trois hommes avec des arbalètes qui se sont embusqués là-haut. On dirait bien un traquenard.

Astrid (Imke) : Je retourne furtivement vers le groupe pour raconter ce que j'ai vu. Il va falloir qu'on s'organise…

L'aventure continue. Qui sont les individus qui ont monté ce guet-apens ? Sont-ils des alliés de Sigamund ou s'agit-il d'une autre menace ? Et quelles sont les véritables intentions de Sigamund ? L'histoire des richesses du temple n'est-elle qu'un habile mensonge ? Fabien, Astrid, Antoine et Patrick le découvriront au fur et à mesure du déroulement du jeu.

De l'Empire

Ceci est une noble méditation pour fortifier votre esprit dans l'accomplissement de votre devoir, encourager votre âme à la prière et affermir votre bras dans la bataille, mais aussi pour mettre en garde les imprudents contre le manque de vigilance ou de piété. Ainsi parla Fra Albus Dominus de Wolfenburg, prêtre de Sigmar, en ce trois centième jour de l'année 2520, devant une grande assemblée de bonnes gens dans le haut temple de cette cité, et ainsi fut consigné cela en parfait témoignage par R. Josephus, copiste. Recommande-moi, ô Seigneur, à sa Majesté Impériale Karl Franz, marteleur des incroyants, toujours présent dans la grâce de Sigmar, semblable à un monde infini.

Maintenant approchez-vous et écoutez, que vous soyez laboureur ou guerrier, de haute lignée ou de basse naissance. Faites bien attention. Ces mots sont pour vous, car n'êtes-vous pas tous des enfants de l'Empire ?

Je vous vois hocher la tête. Oui, écoutez donc et réfléchissez. Être un enfant de l'Empire, c'est être une petite partie d'un grand tout et pour tenir son rôle un homme doit connaître sa place dans les rouages du Monde.

Le premier devoir d'un homme est de se réjouir ! Car l'Empire est une des gloires de la terre ! Il est la lumière par laquelle les ténèbres pourront être repoussées ! Jamais encore, depuis la naissance des Âges, l'homme n'avait édifié un domaine aussi grand et civilisateur à la surface du Monde !

Voici une chose que l'homme du commun doit savoir, même s'il ne peut pas la voir. Le bienheureux Empereur lui-même, debout sur les plus hauts remparts de son palais ou même sur le sommet de la plus haute tour de Middenheim, ne peut voir les limites de ses domaines dans leur entier. On raconte que si un homme voulait traverser l'Empire d'un bord à l'autre, il lui faudrait une demi-année de son existence même avec une bonne monture. Combien d'hommes, parmi les gens du peuple, ne s'aventurent jamais au-delà des limites de leur village ou des frontières de leur paroisse ? De tels hommes ne savent rien des grandes choses, à l'exception de ce que leur racontent les voyageurs et les érudits ; de tels hommes n'ont jamais contemplé de bâtiment plus grandiose que le petit hôtel de ville de leur bourgade ou une tour plus impressionnante que la flèche de leur église.

Pourtant, comme les penseurs d'antan nous l'ont appris, ce n'est pas parce que nous ne pouvons pas voir une chose que cette chose n'existe pas. Nous ne voyons pas le luminaire du soleil la nuit, mais nous savons qu'il dort en sécurité dans sa caverne sous la terre. Nous ne voyons pas le tout-puissant Sigmar, pourtant nous avons la certitude qu'Il veille toujours sur nous.

Il en est ainsi de l'Empire. Nous sommes entourés de ses vastes domaines dans lesquels s'étendent montagnes et landes, forêts et pâturages, rivières et vallons, avec de nombreuses villes et de grandes cités peuplées par la noblesse et par le peuple réunis. Mais nous ne pouvons pas le voir dans son entier.

Pour l'imaginer dans sa totalité, imaginez l'une de ses parties. À Altdorf la belle, dans les salles étincelantes du plus royal des palais, se trouve une chambre d'une beauté merveilleuse. Les piliers des murs sont recouverts de feuilles d'or et les grandes croisées regardent par-delà le Reik lui-même, il n'y a pas de vue plus splendide. Aux murs sont suspendues des quantités de somptueuses tapisseries brodées de scènes de chasse et de divertissement, de guerre et de victoire, et de scènes représentant le Seigneur Sigmar et les Unberogens. Quelle merveille à contempler ! Mais c'est le sol qui attire le plus les regards.

Cette immense surface est marquetée, avec grand art, d'une mosaïque de bois laqués et de métaux polis qui déploie dans tous ses détails une mappa mundi, une carte de ce monde qu'est l'Empire. Peu d'hommes ont eu le privilège de voir cette carte, mais ce n'est pas parce qu'on ne voit pas une chose qu'elle n'est pas là.

Je l'ai vue. Je l'ai contemplée éclairée à la lueur des chandelles. C'était une chose étonnante…

Les bords de la carte sont faits de bois de citronnier et de fil d'argent pour montrer les frontières glacées de notre domaine. Un majestueux anneau de montagnes, presque ininterrompu, fait le tour de l'Empire, comme le haut bord d'un immense calice. Et dans ce calice se trouve le sang précieux qui donne la vie à notre Empire et toutes ses richesses.

Des quartiers de bois de rose et de tilleul s'emboîtent avec des panneaux polis de cuivre vert et de laiton pour représenter l'étendue des onze provinces ; des rosettes de chêne et d'érable, enlacées de fil d'or, marquent les positions des grandes cités-états. Chaque ville ou bourgade prospère est marquée d'un petit bouton d'ivoire plat. Le réseau des fleuves et de leurs affluents est façonné dans des barrettes de nacre et des cordons de fer travaillé. Les lacs sont des éclats de miroir. Les majestueuses forêts du royaume, en flèches d'ébène chevronnées, sont répandues en constellations sur le sol tout entier comme sur la robe d'une jument tavelée.

Admirez ce travail ! Voici le Nordland, face à la mer. Et si vous regardez là, l'Ostland et le Hochland aussi, enveloppés de forêts posées en travers de l'empilement des cimes des Monts du Milieu. Vers l'est, c'est l'Ostermark qui garde la région du nord contre les froides avancées de Kislev, par ici le Stirland rural et le Moot, avec les Montagnes du Bord du Monde qui s'élèvent derrière. Au sud, l'Averland et le Wissenland contenus à l'est par les Montagnes Noires et à l'ouest par l'étendue de l'ancienne forêt connue sous le nom de Loren. Et par-là, le Talabecland, le Middenland et le Reikland.

Approchez-vous maintenant pour regarder les fières cités : Nuln, avec son odeur âcre de poudre noire, c'est la fonderie de l'Empire ; Talabheim, l'œil dans la forêt, avec son mur impénétrable qui protège ses pâturages des bois qui l'entourent ; Middenheim, la cité du Loup Blanc, le bastion escarpé posé au-dessus du monde ; et Altdorf, la royale Altdorf, le joyau de l'Empire. Et par ici, Wolfenburg, notre belle cité, loyale gardienne des marches de l'Ostland.

Émerveillez-vous ! Réjouissez-vous ! C'est l'Empire de l'Homme ! Imaginez cette belle chambre encore une fois, imaginez-la par un beau soir d'été tel que celui où je l'ai vue. Des serviteurs arrivent, vêtus de leurs belles livrées. Ils portent des chandelles allumées sur des supports dorés – une ! deux ! une dizaine ! plus encore ! – et placent chacune d'elles sur la Grande Carte pour indiquer les grandes cités et les cités-états. Puis d'autres chandelles allumées, plus petites, sont apportées par d'autres serviteurs et déposées à l'emplacement des villes et des bourgades importantes. Quelle vision ! Dans les derniers rayons du soleil qui entrent par les grandes croisées, la Grande Carte resplendit de mille lumières, telle une constellation dont la gloire scintillante dessine l'immensité de notre domaine !

Ainsi un homme peut se réjouir.

Mais prêtez bien attention maintenant. Si le premier devoir d'un homme est de se réjouir, le second est d'être vigilant. Car malgré la splendeur dorée de l'Empire, malgré toute sa valeur et tout son savoir et ses monuments de pierre, il est perpétuellement confronté à de grands dangers : des ennemis plus nombreux que les arbres dans la forêt.

Ils sont lovés dans l'ombre ; l'ombre glacée derrière le rempart des montagnes, l'ombre ténébreuse des forêts profondes, l'ombre mortelle des crevasses sous la terre. Ils se tapissent dans les ruines, dans les lieux déserts, dans l'herbe haute de champs délaissés, dans l'ombre grinçante et verte des forêts abandonnées. Ils grouillent dans les catacombes arides, ils labourent de leurs griffes le sous-sol des collines solitaires, ils hantent les ruines effondrées de villages abandonnés depuis longtemps par l'homme. Ils s'introduisent même dans nos rêves. Et, quand vient la nuit, ils se lamentent avec les engoulevents et s'attaquent à nous ; curieux, avides, sauvages, rapaces, affamés.

Ces ennemis sont plus anciens que nous, encore plus anciens que les tribus dont nous sommes nés, nous les hommes de l'Empire. Ils ne connaissent qu'un seul cri : « Tuez-les tous ! » et voudraient mettre le monde à feu et à sang, nous exterminer et emporter nos têtes montées sur des piques !

Vous tremblez et vous frissonnez ! Vous avez bien raison ! Ils voudraient nous transformer en trophées de guerre, abattre nos murs et brûler nos récoltes. Nos femmes, nos enfants, nul n'échapperait à leur atroce boucherie !

Ainsi nous devons être à l'affût de leur moindre frémissement et aiguiser nos lames. Il faut placer des sentinelles sur les murs. Fermer nos portes à la tombée de la nuit. Écouter le murmure des vents et les bruits qu'ils apportent. Ne pas se fier aux ténèbres, ni au grattement des rats, ni même à un voisin aux étranges manières. Car l'ennemi se présente sous de multiples formes et de nombreux déguisements.

Certains sont des bêtes, d'autres des tribus barbares farouches, d'autres encore de la vermine dans nos propres murs. La plupart ne savent rien de nos dieux fiers et justes ; et s'ils les connaissent, ils n'y voient que des choses étincelantes qu'ils aspirent à détruire et à piétiner. Ils ont leurs propres idoles, de petites divinités ombrageuses ou des démons, qu'ils vénèrent dans une jubilante luxure et auxquelles ils font des offrandes sanglantes. Au nom de Sigmar, désavouons toutes ces idoles bâtardes !

Quels ennemis, vous entends-je murmurer. Je fais mon travail, je paie ma dîme, je dors bien et je n'ai jamais vu de telles choses. C'est ainsi ? Vraiment ? Méfiez-vous !

Ce n'est pas parce qu'on ne peut pas les voir qu'ils ne sont pas là.

Observez leurs œuvres. Il existe de sinistres lieux dans l'Empire, loin des hommes, où s'élèvent certaines ruines ouvertes à tous les vents. J'ai vu moi-même quelques-uns de ces édifices et je peux en témoigner. Le temps et les éléments les ont amoindris, mais il est encore possible de discerner que ces ruines n'ont pas été édifiées par des mains humaines. Elles sont l'œuvre d'autres espèces, d'autres races qui habitaient ces terres bien avant la naissance des Unberogens. Nous pouvons penser qu'elles sont les reliques des races moribondes ; les halflings, les irréductibles nains qui sont parfois nos alliés et, peut-être, les mystérieux elfes eux-mêmes quand ils s'attardent sur les antiques sentiers des forêts.

Quelle que soit l'identité de leurs bâtisseurs, elles ne sont plus que des ruines maintenant. Froides et mortes. Mais elles témoignent de forces colossales et de formidables défenses. Ce sont des bastions indomptables, de hautes tours, des terrassements, des remparts.

Pourtant, il n'en reste rien. Malgré toute leur force, ils furent vaincus dans les temps anciens, incendiés et mis à sac. Même eux n'ont pu se défendre contre l'implacable férocité des attaques de ces ennemis qui se cachent dans l'ombre. Même eux n'ont pu y résister !

Malgré cela, nous le devons. Ceci je vous le dis avec toute la force de mon cœur. Nous devons être toujours vigilants et toujours prêts, paysan et chevalier éprouvé ensemble, à combattre pour Sigmar et pour l'Empereur.

L'Empire s'est défendu pendant vingt-cinq siècles. Il a repoussé les brutales peaux-vertes des montagnes, les hordes des tribus du nord et les incursions blasphématrices des Dieux Sombres eux-mêmes. Si l'Empire doit résister pendant les vingt-cinq siècles à venir, cela repose sur chacun des hommes qu'il appelle ses fils. Vous, et vous, et vous !

Réjouissez-vous, mais soyez vigilants ! Réjouissez-vous, mais soyez vigilants ! Voici l'équilibre que chaque homme doit s'efforcer de maintenir. Représentez-vous encore une fois l'Empire, la carte magnifique, illuminée par les flammes de mille bougies. Ses réussites sont nombreuses, sa puissance est immense. Aucune des réalisations de l'humanité n'est plus digne de protection et de sauvegarde.

Mais la lumière du soir s'évanouit et la nuit descend au-delà des croisées. Dans la chambre splendide, les ombres s'épaississent, plus profondes et plus noires, jusqu'à ce que nous ne puissions plus du tout voir la carte. Seules brillent les flammes des chandelles, un millier de lumières dans l'obscurité, fragiles et vigoureuses à la fois. Comme elles semblent petites maintenant, comme elles semblent éloignées les unes des autres ! Quelles étendues d'obscurité séparent chaque flamme de ses voisines !

Et dans cette obscurité, nous ne voyons rien. Mais ce n'est pas parce que nous ne voyons rien qu'il ne s'y cache rien.

Les vents de la nuit se lèvent à l'extérieur des croisées. Fermez-les vite, avant qu'il ne soit trop tard ! Les flammes dispersées palpitent dans le noir. Une par une, elles crépitent et s'éteignent.

Comme elles s'éteignent rapidement. Comme elles sont faciles à souffler.

Comme l'obscurité qui reste est profonde.

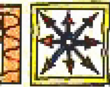
Allez en paix maintenant. Louez Sigmar et menez bien vos vies, colporteur, prévôt, forestier, soldat, tavernier, cocher, vendeur de chandelles, mères de famille… allez remplir vos devoirs et prospérez. Mais observez bien les jours sacrés et les fêtes religieuses, mettez la barre à la porte tous les soirs, affûtez le tranchant de votre lame et, au nom de Sigmar, soyez vigilants contre les ténèbres.

Comme les lumières s'éteignent rapidement !

Ainsi se termine ma leçon.









LA CRÉATION DE PERSONNAGE

« Mon métier au départ, c'est boucher. Aventurier, ça me change pas trop. C'est juste que la viande que j'découpe avec mon fendoir bouge un peu plus qu'avant. »

— Herman Frank, Artisan de Nuln

Chapitre II



Chaque joueur de *WJDR* contrôle un personnage, que l'on qualifie de personnage joueur, ou PJ, et qui n'est autre que son alter ego dans l'univers de Warhammer. Il peut s'agir d'un Noble arrogant, d'un nain Tueur de trolls totalement frénétique ou d'un Ratier crasseux à souhait. Tous les personnages joueurs ont une chose en commun : ils sont aventuriers. Cela signifie qu'ils sont livrés à eux-mêmes, évoluant en marge des normes de la société, en quête de la gloire et de la fortune que pourront leur offrir leurs compétences et leurs talents. Les aventuriers ne sont pas des gens normaux. Ils se montrent ambitieux, parfois héroïques et plus ou moins fous. Et il faut l'être pour aller combattre des gobelins dans les entrailles de la terre, se mesurer aux adorateurs du Chaos et faire face aux morts-vivants.

Ce chapitre traite de la conception des personnages de *WJDR*. La création d'un tel PJ reste une procédure simple qui ne devrait pas prendre plus d'une demi-heure. Pour commencer, vous aurez besoin d'une fiche de personnage vierge (vous en trouverez une à la page 251). C'est sur cette fiche que vous allez inscrire les divers attributs de votre personnage. Elle vous servira intensivement en cours de partie et sera sujette à de nombreuses modifications tout au long du jeu. Il est donc conseillé d'y écrire clairement et au crayon. Il vous faudra aussi deux dés à dix faces (d10). Ce sont les dés que vous lancerez pendant toute partie de *WJDR* et la logique voudrait qu'ils soient de couleurs différentes (cf. *Lecture des jets de dés*, page 9). Vous pouvez normalement vous procurer des dés à dix faces dans tout magasin proposant le présent ouvrage.

Résumé de la création d'un personnage

La création d'un personnage de *WJDR* se déroule comme suit :

1. Choisissez votre race (cf. pages 15-17).
2. Déterminez vos caractéristiques (cf. pages 17-19).
3. Notez vos traits raciaux (cf. page 19).
4. Apportez vos détails personnels (cf. pages 21-26).
5. Déterminez votre carrière de départ (cf. page 20).
6. Notez les détails de votre carrière (cf. page 20).
7. Sélectionnez votre promotion gratuite (cf. page 20).
8. Commencez à jouer à *WJDR* !

LES QUATRE RACES

La création d'un personnage débute par une question cruciale : quelle race voulez-vous interpréter ? *WJDR* vous en propose quatre : elfe, halfling, humain et nain. Chaque race s'accompagne de forces et de faiblesses. Elles sont chacune abordées ci-après. Une fois que vous aurez lu ces descriptions, choisissez la race qui vous tente le plus. Vous serez alors prêt pour l'étape suivante : déterminer vos caractéristiques.

Les elfes

Les elfes sont des êtres agiles et gracieux, facilement identifiables par leurs oreilles pointues et leurs traits aiguisés. Leur histoire est aussi glorieuse que tragique et leur renommée d'archers, d'érudits et de magiciens a traversé les frontières. Les elfes sont dotés d'une compréhension innée des voies et des courants de la nature, en particulier pour ce qui concerne la forêt et la mer. Ils n'ont que mépris à l'égard de ceux qui souillent la pureté sauvage, qu'il s'agisse d'humains orgueilleux, de nains avides ou d'orques maléfiques. Et bien qu'ils puissent paraître distants, il ne faut pas oublier qu'ils se sont sacrifiés pour le bien du monde, au-delà de ce que les autres races peuvent concevoir.

• Historique

À l'issue de la Guerre de la Vengeance, connue par les elfes sous le nom de Guerre de la Barbe, les hauts elfes furent rappelés à Ulthuan, leur île natale de l'autre côté de la mer, pour affronter la menace des elfes noirs. Certains refusèrent cependant d'abandonner le Vieux Monde. Quelques-uns se déclarèrent indépendants du Roi Phénix des hauts elfes et gèrent depuis lors leurs propres affaires, tandis que d'autres ont continué à sillonner les mers, pour finalement développer un commerce florissant avec les nations naissantes des hommes.

L'Empire cache de nombreuses enclaves elfes dans ses forêts, la plus importante se trouvant dans la forêt de Laurelorn, au nord-ouest de la grande cité de Middenheim. Bien que leurs terres soient comprises dans les limites de l'Empire, les elfes ne se considèrent pas comme des sujets de l'Empereur, ni même comme des citoyens impériaux. Les hommes de l'Empire ont trop de soucis avec les sombres résidents des bois, tels que les hommes-bêtes, pour aller demander des comptes aux elfes, ce qui serait d'ailleurs fort délicat, dans la mesure où la plupart des hommes restent bien incapables de dénicher un village elfe, le chercheraient-ils activement. Les elfes ne sauraient se passer de leur intimité et usent d'enchantements féeriques pour dissimuler leurs demeures fores-

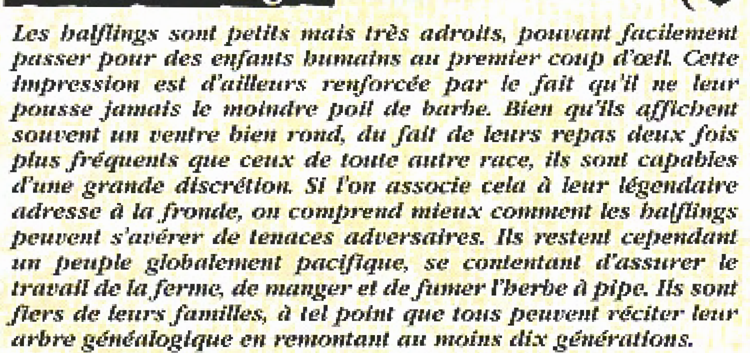



tières, sans pour autant se couper du reste du monde. Il est rare d'apercevoir un elfe, mais ils restent vigilants à ce qui se passe en dehors de leurs terres.

C'est dans les grandes cités commerciales comme Altdorf, Nuln ou Marienburg que l'on rencontre le plus facilement des elfes. De puissantes maisons marchandes y représentent les intérêts de la distante Ulthuan. On attend des descendants de ces familles mercantiles qu'ils voyagent abondamment dans leur jeunesse, car l'expérience du monde ne pourra que les servir dans les années qui s'ensuivent. S'ils ont tendance à regarder leurs rustres frères sylvains de haut, ils savent bien qu'ils sont eux-mêmes loin des tours étincelantes d'Ulthuan et donc d'un statut inférieur à bon nombre de leurs cousins hauts elfes.

• Conseils d'interprétation

Les elfes, quel que soit leur type, emploient généralement un ton mesuré et égal dans la conversation. Étant donné que le reikspiel demeure souvent leur seconde langue, ils la pratiquent avec une formalité savante et une précision qui font défaut aux autres races. Leur langage corporel est également omniprésent, ce qui a le don de divertir leurs interlocuteurs.



Les halflings

Les halflings sont petits mais très adroits, pouvant facilement passer pour des enfants humains au premier coup d'œil. Cette impression est d'ailleurs renforcée par le fait qu'il ne leur pousse jamais le moindre poil de barbe. Bien qu'ils affichent souvent un ventre bien rond, du fait de leurs repas deux fois plus fréquents que ceux de toute autre race, ils sont capables d'une grande discrétion. Si l'on associe cela à leur légendaire adresse à la fronde, on comprend mieux comment les halflings peuvent s'avérer de tenaces adversaires. Ils restent cependant un peuple globalement pacifique, se contentant d'assurer le travail de la ferme, de manger et de fumer l'herbe à pipe. Ils sont fiers de leurs familles, à tel point que tous peuvent réciter leur arbre généalogique en remontant au moins dix générations.

• Historique

Les origines des halflings restent obscures. Quand les tribus humaines s'installèrent sur les terres qui formèrent ensuite l'Empire, les halflings étaient apparemment déjà parmi eux. Ils étaient cependant peu nombreux et eurent peu d'influence dans les guerres qui engendrèrent la fondation de l'Empire, si bien qu'ils sont à peine mentionnés dans les livres d'histoire avant l'an 1010. C'est à cette époque que l'Empereur leur accorda une terre propre, en reconnaissance, comme le veut la légende, de leur contribution à la gastronomie impériale. Quelle qu'en fût la raison, les halflings héritèrent d'un territoire proche des contrées les plus hautes de l'Aver. Cette terre est depuis connue sous le nom de Moot. Les halflings gouvernent eux-mêmes le Moot, mais le territoire fait toujours partie de l'Empire. De fait, le Doyen du Moot est l'un des quinze Électeurs impériaux, ce qui lui confère un pouvoir politique non négligeable.

La plupart des halflings sont casaniers. Ils apprécient la paix et le calme, et il n'est rien qu'ils désirent plus que profiter d'un bon repas et d'une bonne séance d'herbe à pipe entre halflings. Mais il est un petit nombre de halflings qui trouvent le Moot des plus ennuyeux. L'événement le plus grisant de la journée se résume souvent à découvrir quelle tarte va assurer le dessert, ce qui peut frustrer certains d'entre eux. Ces halflings développent un goût certain pour l'aventure et laissent le Moot derrière eux pour s'adonner bien souvent à des activités peu recommandables. Dans la mesure où ce sont généralement ces halflings que l'on croise à travers l'Empire, il y a de bonnes chances que cela ait participé à leur réputation de fripouilles aux doigts trop agiles.

• Conseils d'interprétation

Les halflings font preuve d'un enthousiasme inconditionnel, qu'il s'applique au larcin, à la bonne chère ou à prendre ses jambes à son cou. Ils s'expriment prestement, avec abondance de termes d'argot. Ils n'hésitent pas à n'articuler les mots qu'à moitié, à en inventer de nouveaux et à galvauder la langue impériale. Les halflings ont l'habitude de répéter inlassablement des phrases toutes faites et des mots qu'ils viennent de découvrir, du moins jusqu'à ce que de nouvelles expressions les remplacent. Ils parlent autant avec les mains que les elfes, mais la grossièreté exprimée par ces gestes n'invite généralement pas à la discussion.

Les humains



Les humains constituent la race la plus courante du Vieux Monde et restent les fondateurs de l'Empire. S'ils ne sont pas aussi robustes que les nains, ni aussi sages que les elfes, les humains demeurent une race pleine d'entrain et d'énergie dont la réussite est aussi manifeste que rapide. Leur capacité d'adaptation est remarquable, ce qui représente à la fois une grande force et une lourde faiblesse. Si beaucoup d'humains héroïques ont combattu contre les flots ténébreux, on ne peut nier qu'ils constituent également la part du lion des hordes du Chaos.

• Historique

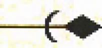
Les humains restent une race jeune, par comparaison avec les elfes et les nains. Ils sont en revanche d'une grande vigueur et se sont déployés aux quatre coins du monde tandis que d'autres races ne connaissaient que déclin. Il y a plusieurs milliers d'années de cela, un groupe de tribus humaines en provenance du sud migrèrent vers le Vieux monde. Elles furent à l'origine de l'Empire, ainsi que d'autres nations, comme la Bretonnie, la Tilée, le Kislev et l'Estalie. D'autres continuèrent leur progression plus au nord, jusqu'à la froide Norsca et au-delà.

Les humains de l'Empire tirent une grande fierté de leur réussite. Ils vénèrent Sigmar, fondateur de l'Empire, comme un dieu, au point qu'ils sont persuadés qu'il les protège contre les forces du Chaos et du Mal. Ils assurent leur protection par le biais de puissantes armées, de machines de destruction et de la sorcellerie de leurs collèges de magie. On trouve trois grandes classes d'humains, jouant un rôle important au sein de l'Empire : les nobles, les bourgeois et les paysans. L'Empire, fondé sur la vigueur de l'humanité, demeure le plus important état du Vieux Monde.

• Conseils d'interprétation

Vous ne devriez pas avoir trop de difficultés pour interpréter un membre de cette race.

Les nains



Les nains constituent une race de guerriers et d'artisans courts sur pattes, mais également trapus et résistants. La plupart d'entre eux vivent au sein de formidables forteresses enfouies sous les montagnes, dont les mines s'étendent dans les entrailles de la terre. On les reconnaît instantanément à leur silhouette corpulente, leur longue crinière et leur barbe épaisse. Ils se montrent généralement bourrus et irritables et leur facilité à se complaire dans la rancune est légendaire. Il n'en reste pas moins que les nains demeurent un peuple d'une grande bravoure et d'une loyauté sans faille à l'égard de leurs amis et de leurs alliés. Ils luttent pour préserver les vestiges de leur royaume montagneux des griffes des orques, gobelins et autres créatures répugnantes. Leurs liens avec les humains de l'Empire sont robustes et nombreux sont ceux qui font désormais partie de la société impériale.

• Historique

Les nains représentent une race ancienne. Bien avant que les tribus humaines ne s'installent dans la région aujourd'hui appelée Empire, les nains bâtirent de puissantes cités à l'aplomb des Montagnes du Bord du Monde. Leur fière civilisation s'étendait à travers le Vieux Monde. Leurs mines s'enfonçaient dans les profondeurs de la terre, produisant






métaux et pierres, tandis que leurs artisans créaient de merveilleux objets gravés de puissantes runes de pouvoir. Leurs armées démolissaient les forces du Chaos et autres ennemis au fil de la hache, mais aussi sous le poids de l'artillerie. On pouvait dire que les nains brillaient de mille feux, mais cela ne pouvait durer.

Les nains furent attirés malgré eux dans le conflit qui opposait les hauts elfes à leurs cousins elfes noirs. Nains et les hauts elfes, autrefois alliés contre les forces du Chaos, s'affrontèrent sauvagement et longuement, dans une guerre connue par les nains sous le nom de Guerre de la Vengeance. Les nains finirent par l'emporter, mais leur joie fut de courte durée. Une série d'éruptions volcaniques et de tremblements de terre décima les Montagnes du Bord du Monde. Les nains, déjà affaiblis par les pertes massives de la Guerre de la Vengeance, furent précipités dans la confusion. Orques, gobelins, trolls et autres créatures maléfiques surgirent et prirent d'assaut ce qui restait de l'empire nain.
Les nains n'ont, depuis cette époque, guère connu autre chose que la guerre. Ils ont assurément remporté des victoires, notamment par leur alliance avec Sigmar (fondateur de l'Empire) contre les peaux-vertes écrasées à la bataille du Col du Noir Feu, mais ceux des Montagnes du Bord du Monde évoluent sur le fil du rasoir. Il n'est ainsi pas surprenant de constater que nombreux sont les nains qui vivent à la lisière de l'Empire. Ceux-là sont des citoyens impériaux, respectés pour leur talent artisanal et leurs contacts commerciaux avec leurs frères des montagnes.

• Conseils d'interprétation

Les nains sont austères et particulièrement terre à terre, sauf sous l'emprise de l'alcool, et notamment la bière naine du célèbre brasseur Bugman. Ils s'expriment avec une voix profonde et grave, et leur discours saccadé reste immanquable. Les métaphores et les comparaisons ne sont pas leur fort, c'est pourquoi ils sont parfois mal à l'aise face à la conversation « fleurie » des humains et des elfes. Les nains se montrent directs, pratiques et autoritaires, aussi bien par la parole que dans les actes.

CARACTÉRISTIQUES

Maintenant que vous avez choisi la race de votre personnage, il est temps de déterminer ses caractéristiques. Votre PJ est défini par ses caractéristiques, qui représentent ses capacités brutes dans un certain nombre de domaines physiques et mentaux. Elles sont divisées en deux groupes : le profil principal et le profil secondaire. Les caractéristiques du profil principal affichent une valeur comprise entre 0 et 100, une valeur élevée indiquant un talent certain. Les caractéristiques du profil secondaire sont elles généralement notées de 0 à 10, les valeurs les plus hautes étant également les meilleures. Chaque caractéristique correspond à une abréviation, notée ci-dessous entre parenthèses.

Profil principal

Capacité de Combat (CC) : cette caractéristique représente l'aptitude de votre personnage en combat rapproché, aussi bien armé qu'à mains nues.

Capacité de Tir (CT) : cette caractéristique représente l'aptitude de votre personnage à se servir d'armes à projectiles, comme les arcs, les arbalètes et les pistolets.

Force (F) : cette caractéristique représente la puissance musculaire brute de votre personnage.

Endurance (E) : cette caractéristique représente la capacité de votre personnage à supporter les blessures, la maladie et le poison.

Agilité (Ag) : cette caractéristique représente la vélocité physique de votre personnage, son adresse manuelle et sa vitesse de réaction.

Intelligence (Int) : cette caractéristique représente l'intellect de votre personnage, sa perspicacité et sa capacité de raisonnement.

Force Mentale (FM) : cette caractéristique représente la résistance mentale de votre personnage et sa persévérance.

Sociabilité (Soc) : cette caractéristique représente le charisme de votre personnage et sa capacité à interagir socialement.





Profil secondaire

Attaques (A) : cette caractéristique représente la vitesse des attaques de votre personnage. Le nombre indique le maximum d'attaques que le personnage peut effectuer en l'espace de 10 secondes.

Points de Blessures (B) : cette caractéristique représente la vitalité globale de votre personnage. Elle indique la quantité de dégâts qu'il peut subir avant de se retrouver dans un état critique.

Bonus de Force (BF) : cette caractéristique, dérivée de la Force, détermine les dégâts infligés au combat.

Bonus d'Endurance (BE) : cette caractéristique, dérivée de l'Endurance, détermine la résistance aux dégâts.

Mouvement (M) : cette caractéristique représente la vitesse de déplacement au sol de base de votre personnage. Pour tout ce qui concerne les vitesses de déplacement en combat et hors combat, veuillez vous reporter au **Chapitre 6 : Combats, dégâts et mouvements.**

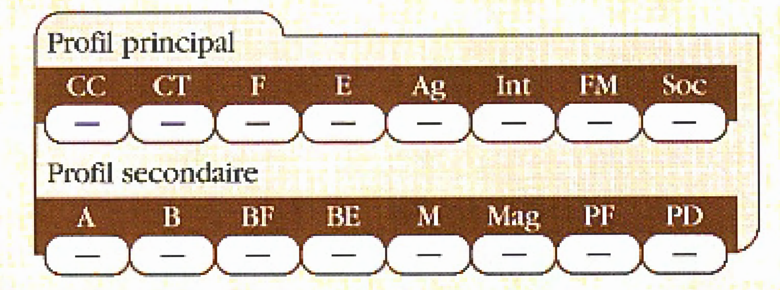
Magie (Mag) : cette caractéristique représente l'aptitude magique de votre personnage.

Points de Folie (PF) : cette caractéristique représente le statut de la santé mentale de votre personnage. Les PJ débutent avec 0 point de Folie, mais ils peuvent en acquérir en cours de partie à la suite d'expériences traumatisantes ou de souffrances particulièrement insupportables. Votre MJ vous en dira davantage sur cet aspect du jeu.

Points de Destin (D) : cette caractéristique représente la chance et, dans une certaine mesure, la destinée de votre personnage. Les points de Destin peuvent servir à éviter une mort certaine. Votre MJ vous en dira davantage sur cet aspect du jeu.

• Profil de personnage

Les données de tout personnage ou toute créature de *WJDR* sont répertoriées dans le profil de personnage, qui se présente comme suit :



DÉTERMINER LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de départ sont déterminées par la race de votre personnage. Pour définir les caractéristiques du profil principal de votre personnage, il vous faudra deux dés à dix faces. Veuillez consulter la **Table 2-1 : détermination des caractéristiques** où figure la race de votre personnage. La table fournit les instructions pour déterminer chacune des caractéristiques de départ. En fonction de la caractéristique concernée, sa valeur de départ sera définie selon l'une des quatre méthodes suivantes :

1. Certaines caractéristiques sont associées à un nombre (Attaques, par exemple). Cela signifie que la valeur est fixe et que vous devez vous contenter de recopier ce nombre. Vous remarquerez, par exemple, qu'aucune race n'est dotée de points de Folie au début du jeu. C'est pourquoi il vous suffira d'inscrire 0 à la rubrique PF de votre fiche de personnage.

2. Certaines caractéristiques sont associées à un nombre de base auquel s'ajoute un jet de dés. Toutes les caractéristiques du profil principal, par exemple, affichent 10, 20 ou 30, suivi de +2d10. Pour déterminer la valeur de départ de ces caractéristiques, jetez les dés indiqués et ajoutez-les au nombre de base de la table. Ainsi, la valeur d'Agilité d'un elfe doit être définie par 2d10, dont on ajoute le résultat à 30. Si les deux jets de dé donnent respectivement 3 et 8, la valeur d'Agilité de l'elfe sera de 30+3+8=41.

3. Les caractéristiques de bonus de Force et de bonus d'Endurance sont différentes, du fait qu'elles découlent directement d'autres caractéristiques. Le bonus de Force de votre personnage est égal au chiffre des dizaines de sa valeur de Force, tandis que son bonus d'Endurance est égal au chiffre des dizaines de sa valeur d'Endurance. Ainsi, un nain doté d'une Force de 38 obtiendra un bonus de Force de 3 et un elfe avec une valeur d'Endurance de 24 aura un bonus d'Endurance de 2.

4. Les points de Blessures et les points de Destin ont leur propre table de détermination, recourant à l'usage d'un simple d10. Faites correspondre la race de votre personnage sur la **Table 2-2 : points de Blessures de départ**, lancez un d10 et vous obtiendrez la valeur qui convient. Répétez la procédure sur la **Table 2-3 : points de Destin de départ**.

Exemple : *Stéphanie s'apprête à déterminer les caractéristiques d'un nouveau personnage. Elle a décidé d'interpréter un elfe et consulte donc la* ***Table 2-1 : détermination des caractéristiques****, sur laquelle elle s'intéresse à la colonne « Elfe ». Elle commence par Capacité de Combat, puis suit la procédure ligne par ligne jusqu'à arriver aux points de Destin. Une fois l'opération terminée, son profil de départ ressemble à ceci :*

TABLE 2-1 : DÉTERMINATION DES CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Capacité de Combat (CC)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	30+2d10	30+2d10	20+2d10	20+2d10
Force (F)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	20+2d10
Endurance (E)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	30+2d10
Agilité (Ag)	30+2d10	30+2d10	20+2d10	10+2d10
Intelligence (Int)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Force Mentale (FM)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10	30+2d10	20+2d10	10+2d10
Attaques (A)	1	1	1	1
Points de Blessures (B)	— Lancez 1d10 et consultez la **Table 2-2 : points de Blessures de départ** —			
Bonus de Force (BF)	— Chiffre des dizaines de la Force de votre personnage —			
Bonus d'Endurance (BE)	— Chiffre des dizaines de l'Endurance de votre personnage —			
Mouvement (M)	5	4	4	3
Magie (Mag)	0	0	0	0
Points de Folie (PF)	0	0	0	0





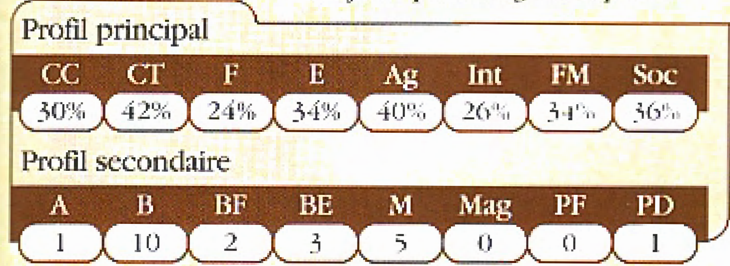
TABLE 2-2 : POINTS DE BLESSURES DE DÉPART

d10	Elfe	Halfling	Humain	Nain
1-3	9	8	10	11
4-6	10	9	11	12
7-9	11	10	12	13
10	12	11	13	14

TABLE 2-3 : POINTS DE DESTIN DE DÉPART

d10	Elfe	Halfling	Humain	Nain
1-4	1	2	2	1
5-7	2	2	3	2
8-10	2	3	3	3

Profil du personnage de Stéphanie



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	42%	24%	34%	40%	26%	34%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	5	0	0	1

• La Miséricorde de Shallya

Il se peut que Ranald, le dieu de la chance, n'ait pas souri à votre personnage au moment de la détermination de ses caractéristiques. Peut-être vouliez-vous jouer un personnage qui soit doué pour le combat, mais vous n'avez obtenu qu'une valeur de 22 en Capacité de Combat. Ou était-ce un escroc à l'esprit vif qui vous intéressait, mais vous vous retrouvez avec une Sociabilité de 15. Dans un tel cas de figure, vous pouvez quémander une faveur auprès de Shallya, déesse de la miséricorde. Il vous est alors possible de remplacer une valeur de caractéristique de votre profil principal, au choix, par la valeur moyenne de votre race. Reprenez la **Table 2-1 : détermination des caractéristiques** et regardez la caractéristique que vous désirez modifier. Ajoutez 11 (résultat moyen obtenu avec 2d10) au nombre de base indiqué. Telle sera la nouvelle valeur de votre personnage dans cette caractéristique.

Exemple : *Stéphanie n'est pas satisfaite de la valeur de Force de son elfe (24). Elle invoque la Miséricorde de Shallya et remplace ce 24 par 31 (20, qui est la valeur de Force de base d'un elfe, plus 11). Vous remarquerez que cela a également pour effet d'augmenter son bonus de Force, qui passe de 2 à 3, car il découle directement de sa Force.*

TRAITS RACIAUX

La race de votre personnage lui confère des aptitudes supplémentaires, que l'on appelle compétences et talents. Inscrivez les compétences et talents correspondants sur votre fiche de personnage. Dans certains cas, il vous faudra choisir entre deux talents. Votre personnage obtiendra par la suite d'autres compétences et talents par le biais de sa carrière de départ. Ces aptitudes vous permettent de définir d'où votre personnage est issu et ce qu'il peut faire. Pour plus de renseignements sur les compétences et les talents, reportez-vous au **Chapitre 4**.

• Elfe

Un personnage elfe reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences : Connaissances générales (elfes), Langue (eltharin), Langue (reikspiel).

Talents : Acuité visuelle, Harmonie aethyrique ou Maîtrise (arcs longs), Intelligent ou Sang-froid, Vision nocturne.

• Halfling

Un personnage halfling reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Langue (halfling), Langue (reikspiel), Métier (cuisinier ou fermier).

Talents : Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Vision nocturne et 1 talent donné par la **Table 2-4 : détermination aléatoire des talents**.

• Humain

Un personnage humain reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (l'Empire), Langue (reikspiel).

Talents : 2 talents donnés par la **Table 2-4 : détermination aléatoire des talents**.

• Nain

Un personnage nain reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences : Connaissances générales (nains), Langue (khazalid), Langue (reikspiel), Métier (forgeron, maçon ou mineur).

Talents : Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

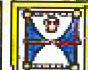
TABLE 2-4 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES TALENTS

Talent	Halfling	Humain
Acuité auditive	01-05	01-04
Acuité visuelle	06-10	05-09
Ambidextre	11-15	10-14
Calcul mental	16-20	15-18
Chance	21-25	19-22
Course à pied	26-30	23-26
Sociable	31-35	27-30
Dur à cuire	36-39	31-35
Force accrue	40-43	36-39
Guerrier né	44-48	40-44
Imitation	49-53	45-48
Intelligent	54-58	49-53
Réflexes éclair	59-62	54-57
Résistance à la magie	63-64	58-61
Résistance accrue	65-68	62-65
Résistance aux maladies	69-72	66-69
Résistance aux poisons	73-76	70-73
Robuste	77-81	74-77
Sain d'esprit	82-86	78-81
Sang froid	87-91	82-85
Sixième sens	92-96	86-90
Tireur d'élite	97-00	91-95
Vision nocturne	-	96-00









CARRIÈRE DE DÉPART

Chaque personnage de *WJDR* choisit une carrière de départ, qui représente ce qu'il a entrepris avant de devenir aventurier. Pour déterminer la précédente activité de votre personnage, faites un jet de pourcentage et consultez la colonne de sa race sur la **Table 2-5 : carrière de départ**. Si vous préférez, vous pouvez effectuer deux jets sur la table et choisir celle des deux carrières obtenues qui vous convient le mieux. Toutefois, si vous avez déjà un concept ou une idée du personnage que vous désirez incarner, avec l'accord du MJ, vous pouvez choisir directement votre carrière. Sachez cependant que pour choisir cette méthode il faut que vous ayez déjà une idée claire du personnage, il ne s'agit pas de choisir la carrière la plus intéressante sans explication.

Exemple : *Il est l'heure pour Stéphanie de définir la carrière de départ de son elfe. Elle fait un jet de pourcentage et consulte la colonne « Elfe » de la* ***Table 2-5 : carrière de départ****. Elle obtient 16, ce qui correspond à la carrière de Bateleur. Elle n'est pas certaine de vouloir donner ce vécu à son personnage, c'est pourquoi elle choisit de retirer. Elle obtient cette fois un résultat de 61, soit Hors-la-loi, ce qui lui plaît davantage et devient donc son choix définitif de carrière de départ.*

Une fois que la carrière de départ de votre personnage est définie, reportez-vous au **Chapitre 3 : Les carrières** dans lequel vous la retrouverez classée par ordre alphabétique, après quoi il vous suffira de copier la liste de compétences et de talents correspondants sur votre fiche de personnage. Dans certains cas, vous aurez le choix entre deux compétences ou talents différents. Choisissez celui ou celle qui vous convient le mieux. Il peut également arriver que vous ayez la possibilité d'acquérir une compétence que vous possédez déjà par le biais de votre race. Il est possible de prendre deux fois de telles compétences, ce qui confère un bonus de +10% quand votre personnage s'en servira. Reportez-vous à la rubrique *Maîtrise de compétence* de la page 90 pour plus de renseignements.

La carrière de votre personnage s'accompagne également d'une rubrique appelée « Dotations », qu'il vous faudra recopier sur votre fiche de personnage. Les objets indiqués correspondent à l'équipement avec lequel le personnage va débuter sa carrière d'aventurier. Il obtient également, quelle que soit sa carrière, les objets suivants :

CHOISIR SA CARRIÈRE ET SA RÉGION D'ORIGINE

Certains joueurs, en particulier les plus expérimentés, préfèrent choisir eux-mêmes leur carrière de départ plutôt que de la déterminer au hasard. Bien que cela ne soit pas aussi rapide et simple que la méthode de base détaillée ici, ce peut être plus adapté aux joueur qui ont déjà un personnage précis en tête, avant même de commencer à le créer. Tant que vous avez l'accord de votre MJ, vous pouvez recourir à cette méthode si elle vous convient davantage, mais n'oubliez pas que le MJ a toujours le dernier mot.

Certains MJ préfèrent ne pas proposer cette option à leurs joueurs, pour favoriser le côté « caprices de la nature » que crée la détermination aléatoire des carrières. Le destin aura peut-être eu la grâce de vous faire naître Noble ou la mauvaise idée de vous plonger dans la crasse des Ratiers de basse extraction. Quelle que soit votre situation de départ, il faudra vous dépasser pour survivre aux périls et énigmes que votre MJ ne manquera pas de dresser sur votre route !

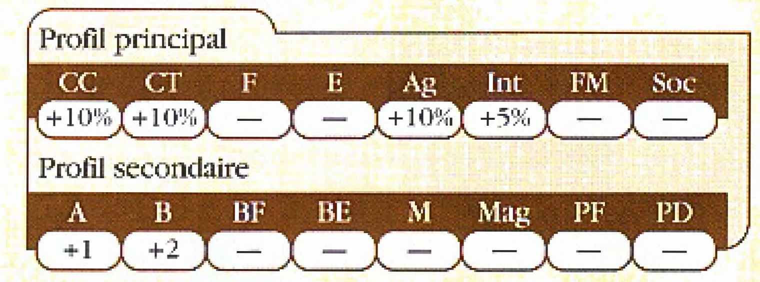
Comme vous l'aurez peut-être remarqué, la création de personnage propose plusieurs carrières dont l'origine sort des frontières de l'Empire (le Kossar kislevite, par exemple). Ces carrières représentent les quelques aventuriers étrangers que l'on retrouve au sein de l'Empire. Si le hasard faisait que vous n'obteniez pas une telle carrière, alors que vous vouliez interpréter un personnage étranger, voyez avec votre MJ s'il est d'accord pour vous accorder cette faveur. Toutes les carrières peuvent être adaptées à la sauce étrangère, en remplaçant simplement Connaissances générales (l'Empire) par celle de la région d'origine de votre personnage et en ajoutant la compétence Langue correspondante. Le reste de la création du personnage reste inchangé.

Vous trouverez davantage de renseignements sur les voisins de l'Empire dans le **Chapitre 10 : L'Empire**.

• Des vêtements communs, composés d'une chemise, de braies et de bottes usées, d'une cape en loques, une dague passée dans une botte ou à la ceinture, une gibecière ou un sac à dos contenant une couverture, un bol en bois et des couverts en bois, une arme de corps à corps (hache, gourdin, épée, etc.) ainsi que d'une bourse contenant 2d10 couronnes d'or (co).

Pour plus de renseignements au sujet de ces objets et des dotations, veuillez consulter le **Chapitre 5 : L'équipement.**

Recopiez également le plan de carrière, qui représente la manière dont votre personnage peut s'améliorer avec l'expérience et indique quelles sont les caractéristiques que vous pouvez augmenter par le biais de sa carrière. Vous trouverez davantage de renseignements sur les plans de carrière dans le **Chapitre 3 : Les carrières**. Voici un exemple de plan de carrière, correspondant au Hors-la-loi :



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Exemple : *Stéphanie sait désormais que son personnage est un Hors-la-loi elfe. Elle recopie le plan de carrière, les dotations, les compétences et les talents correspondants sur sa fiche. Elle a trois choix à faire parmi ses compétences et ses talents. Elle peut choisir entre Conduite d'attelages et Équitation, Braconnage et Natation, et enfin Adresse au tir et Coups assommants. Elle étudie ces options dans le* ***Chapitre 4 : Compétences et talents*** *et décide de garder Braconnage, Coups assommants et Équitation.*

• Promotion gratuite

Votre personnage n'est pas un complet débutant. Afin d'illustrer son expérience passée, il reçoit une « promotion » gratuite. Une promotion peut prendre deux formes :

1. Augmentation de 5% dans une caractéristique du profil principal.
2. Augmentation de 1 dans une caractéristique du profil secondaire.

Remarquez qu'un personnage ne peut bénéficier d'une promotion que si elle fait partie de son plan de carrière. Dans l'exemple de la carrière de Hors-la-loi, le personnage pourrait opter pour +5% en Capacité de Combat ou +1 en Attaques car ces promotions sont disponibles sur son plan de carrière. En revanche, il ne pourrait pas choisir de prendre +5% en Sociabilité ou +1 en Mouvement, ces caractéristiques ne pouvant être augmentées par le biais du plan de carrière du Hors-la-loi.

Une fois que vous avez choisi votre promotion gratuite, faites une marque à côté de la caractéristique choisie sur le plan de carrière pour indiquer que vous avez bénéficié d'une promotion. L'expérience aidant, votre personnage en recevra d'autres.

Exemple : *Stéphanie étudie son plan de carrière. Celui-ci regorge de nombreux choix intéressants, mais elle choisit d'augmenter ses Attaques de 1, ce qui lui sera bénéfique au combat, Stéphanie étant persuadée que son Hors-la-loi en verra plus d'un. Elle inscrit une marque à côté du +1 en Attaques de son plan de carrière pour indiquer qu'elle a bien bénéficié de cette promotion. Stéphanie et son Hors-la-loi elfe sont désormais parés pour l'aventure !*

• L'aventure vous attend !

Si votre patience a atteint ses limites, sachez que votre personnage est enfin prêt ! Si vous préférez le détailler davantage, la suite de ce chapitre est susceptible de vous intéresser. Quel que soit votre choix, attendez-vous à pénétrer dans un univers féroce d'aventures périlleuses !

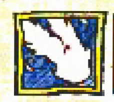








TABLE 2-5 : CARRIÈRE DE DÉPART

Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Agitateur	-	01-03	01-02	01-02
Apprenti sorcier	01-07	-	03-04	-
Artisan	08-14	04-08	05-06	03-06
Bateleur	15-19	09-11	07-08	07-09
Batelier	-	-	09-10	-
Berserk norse	-	-	11	-
Bourgeois	-	12-13	12-13	10-13
Bûcheron	-	-	14-15	-
Charbonnier	-	14-16	16-17	-
Chasseur de primes	-	17-18	18-19	-
Chasseur	20-27	19-23	20-21	14-17
Chiffonnier	-	24	22-23	-
Chirurgien barbier	-	25	24	-
Cocher	-	-	25-26	18-19
Collecteur de taxes	-	26-27	27-28	20-22
Combattant des tunnels	-	-	-	23-26
Contrebandier	-	28-30	29-30	27-29
Coupe-jarret	-	-	31-32	-
Diestro estalien	-	-	33	-
Éclaireur	28-33	-	34-35	-
Écuyer	-	-	36-37	-
Émissaire elfe	34-40	-	-	-
Escroc	41-46	31-35	38-39	-
Étudiant	47-51	36-37	40-41	30-31
Fanatique	-	-	42-43	-
Garde du corps	-	-	44-45	32-35
Garde	-	38-41	46-47	36-37
Gardien tribal	52-58	-	-	-
Geôlier	-	-	48	38-41
Gladiateur	-	-	49-50	42-46
Hors-la-loi	59-64	42-44	51-52	47-49
Initié	-	-	53-54	-
Kossar kislevite	-	-	55	-
Marin	65-70	-	56-57	50
Matelot	-	-	58-59	51
Mercanti	-	45-46	60-61	-
Mercenaire	71-75	47-50	62-63	52-57
Messager	76-81	51-55	64-65	-
Milicien	-	56-60	66-67	58-61
Mineur	-	-	68-69	62-67
Noble	-	-	70-71	68-69
Passeur	-	61	72	-
Patrouilleur	-	-	73-74	-
Paysan	-	62-67	75-76	-
Pêcheur	-	68	77-78	-
Pilleur de tombes	-	69-73	79-80	70-72
Porterune	-	-	-	73-77
Ratier	-	74	81-82	78-81
Régisseur	-	-	83	-
Scribe	82-87	-	84-85	82-83
Sentinelle halfling	-	75-78	-	-
Serviteur	-	79-83	86-87	84-85
Soldat	-	84-85	88-89	86-89
Sorcier de village	-	-	90	-
Spadassin	-	-	91-92	90-93
Trafiquant de cadavres	-	86-88	93-94	-
Tueur de trolls	-	-	-	94-97
Vagabond	86-94	89-92	95-96	-
Valet	-	93-94	97-98	-
Voleur	95-00	95-00	99-00	98-00

DONNER VIE AU PERSONNAGE

La création de votre personnage décrite plus haut vous fournit le squelette de votre alter ego, mais c'est à vous que revient la tâche d'apporter la chair à cette ossature. Les détails du vécu de votre personnage sont essentiellement laissés à votre responsabilité, ainsi que l'élaboration de sa personnalité. Certaines personnes aiment développer leur personnage en cours de jeu, ce qui reste une approche tout à fait respectable. Au début du jeu, vous pouvez vous contenter de savoir que votre personnage est un Chasseur de primes halfling ayant quitté le Moot pour connaître son destin. De nombreux joueurs, en revanche, préfèrent préparer tout un historique et une personnalité détaillée avant de commencer à jouer. Cette rubrique s'adresse à ces joueurs, leur offrant conseils et quelques tables de décision aléatoire, utiles pour définir rapidement un vécu détaillé ou pour vous donner quelques idées en adéquation avec le Vieux Monde de *WJDR*.

Dix questions

Si vous avez besoin d'assistance pour donner plus de consistance à votre personnage, essayez de répondre à ces dix questions. Elles vous permettront de concentrer votre esprit sur votre double naissant.

• D'où venez-vous ?

Voilà la question fondamentale par excellence. À moins que le contraire ne soit spécifié, la plupart des carrières considèrent que vous êtes issu de l'Empire. Ce dernier est une vaste contrée qui abrite différentes régions aux caractéristiques très distinctes. Les régions principales de l'Empire sont les suivantes : l'Averland, le Hochland, le Middenland, le Nordland, l'Ostland, l'Ostermark, le Reikland, le Stirland, le Talabecland et le Wissenland.

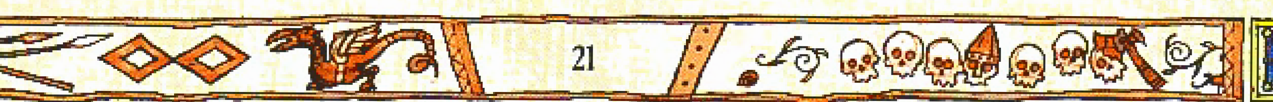
La région appelée Pays Perdu, essentiellement connue pour le gigantesque port fluvial de Marienburg, appartenait autrefois à l'Empire mais a obtenu son indépendance il y a de nombreuses années. Le Moot est également unique en son genre, puisqu'il s'agit de la terre des halflings. Vous trouverez davantage d'information sur l'Empire dans le **Chapitre 10 : L'Empire**.

• À quoi ressemble votre famille ?

Êtes-vous enfant unique ou avez-vous des frères et sœurs ? Quelle est votre place dans la famille ? Êtes-vous l'aîné et héritier de droit ou un enfant déshérité et répudié. Vos parents sont-ils toujours vivants ? Si tel n'est pas le cas, comment ont-ils disparu ? Rares sont les citoyens de l'Empire qui meurent de « causes naturelles ». La peste, la famine et les morts violentes sont beaucoup plus courantes. Peut-être sont-ils partis en pèlerinage sans jamais revenir.

• Quel est votre rang social ?

Certaines carrières, en particulier Noble, Paysan et Bourgeois, s'accompagnent d'un statut social bien défini. D'autres peuvent s'adapter à plusieurs rangs sociaux. Si votre milieu de naissance ne vous empêche pas forcément de réussir dans la vie, il reste vrai que les classes les plus favorisées ont tous les avantages. Dans quelle couche sociale se situe votre famille ? Vos parents étaient-ils fermiers, pêcheurs ou manouvriers ? Peut-être se sont-ils extraits de leur condition paysanne pour évoluer vers une respectable famille bourgeoise ? Votre famille aristocrate est-elle désormais sans ressources et au bord de la ruine ?



Sois comme l'acier

« Alaric observait la scène, incrédule. Devant les yeux du garçon, les voyous du village venaient de s'en prendre au voyageur solitaire. Ils avaient battu et dépouillé ainsi de nombreux autres hommes, profitant du nombre et de leurs gros gourdins pour neutraliser leur proie. Mais ce voyageur était différent. Alaric l'avait tout de suite deviné. Il n'y avait aucune peur dans ses yeux au moment où les brutes l'avaient encerclé. L'homme ne dit mot, car il n'y avait rien à dire. Il se contenta de garder sa position, tout en agrippant des deux mains son épée, restée dans son fourreau.
Quand les bandits se ruèrent sur lui, il esquiva leurs coups. Il se servit du pommeau de l'épée et du plat de la lame pour laisser ses adversaires sans connaissance. En moins d'une minute, ses quatre assaillants gisaient dans la boue, gémissants.
Le sang coulait des narines et de terribles plaies. Des os étaient brisés, sans parler des réputations. Pourtant, le voyageur n'avait pas sorti l'épée de son fourreau.

Alaric rassembla son courage et s'approcha de l'homme.

— Excusez-moi, m'sieur, bégaya-t-il. Si vous cherchez un endroit où dormir et un bon repas, la cabane de ma mère est juste à côté.

Le voyageur fixa le garçon de ses yeux d'un gris glacial.
Il opina brièvement du chef.

— Je te suis.

Le garçon montra la voie et l'homme lui emboîta le pas, jetant des coups d'œil de tout côté à l'affût d'ennemis cachés. Alaric reprit la parole.

— Je peux vous demander où vous avez appris à vous battre comme ça, m'sieur ? Vous venez sûrement d'une de ces grandes villes, comme Altdorf ou Nuln.

L'homme réprima un rire.

— J'ai grandi dans un village comme celui-ci, mon garçon, à traire les vaches et à planter des graines.

— Mais...mais comment ça se peut ? lui demanda Alaric, fort surpris.

— Le monde est sombre et cruel, lui répondit le voyageur. Si tu es chanceux, il te trempe comme de l'acier, si tu l'es moins, fit-il d'un geste en direction des bandits sanguinolents, il te brise.

Suis mon conseil, mon garçon, ajouta-t-il, la mine un soupçon moins sévère : sois comme l'acier. »

• Qu'avez-vous fait avant de partir à l'aventure ?

Voici une question primordiale. Votre carrière y apporte une réponse sommaire, mais vous pouvez développer. Nombreuses sont les carrières assez vagues, qui incluent en fait plusieurs professions apparentées. Il peut être intéressant de préciser et de savoir exactement ce que vous avez réalisé avant de devenir aventurier. Les détails que vous avez déjà apportés et les compétences choisies pendant la création de votre personnage peuvent vous aider à définir cet aspect. Imaginons que vous soyez un Soldat du Hochland. Vous pouvez avoir servi dans l'armée du Comte Électeur en tant qu'arquebusier, ce qui viendrait corroborer votre choix de talent Maîtrise (armes à feu).

• Pourquoi êtes-vous devenu aventurier ?

La vie d'aventurier est dangereuse. Tout d'abord, les aventuriers voyagent, ce qui n'est jamais une activité anodine quand on traverse l'Empire. Si la plupart des paysans ne s'écartent pas de plus de quelques kilomètres de leur village de naissance, c'est qu'il y a une raison. Bandits, hommes-bêtes et gobelins menacent tous les routes, et les pirates des rivières ne valent pas mieux. Qu'est-ce qui a donc pu vous pousser à choisir cette existence périlleuse ? Votre croisade est-elle personnelle ou politique ? Êtes-vous parti pour vous venger de ceux qui ont ruiné ou massacré votre famille ? Ou n'êtes-vous rien de plus qu'un amateur de sensations fortes ou un chasseur d'or ?

• Êtes-vous pieux ?

Les citoyens de l'Empire vénèrent de nombreux dieux et sont rarement assez imprudents pour rendre exclusivement hommage à un seul d'entre eux. Avant de prendre la mer, même un prêtre de Sigmar pensera à adresser une prière à Manann, dieu des mers. Ceux qui prient pour un parent malade se tournent vers Shallya, déesse de la guérison. Les chasseurs offrent un morceau de chacune de leurs prises à Taal, dieu de la nature. Ceci étant dit, certains citoyens restent plus pieux que d'autres. Êtes-vous particulièrement religieux ? Si tel est le cas, préférez-vous un dieu aux autres ? Un mercenaire a de bonnes chances de rendre principalement hommage à Myrmidia, déesse de la guerre, le champ de bataille étant un élément central de la vie de mercenaire. Les Initiés et les Prêtres doivent bien entendu faire leur choix au plus tôt.

• Qui sont vos meilleurs amis et vos pires ennemis ?

Il se peut que les autres personnages joueurs soient vos meilleurs amis, mais ça n'est pas une obligation. Peut-être ne vous connaissez vous même pas avant le début du jeu. Quels sont donc vos amis et où vivent-ils ? Êtes-vous toujours en bons termes ou en rupture ? À l'inverse, avez-vous des ennemis ? Si tel est le cas, comment est-ce arrivé ? Voilà des concepts à développer avec votre MJ qui, s'il est adroit, pourra mêler ces détails à son intrigue pour donner plus de réalisme à son univers. Vos amis pourront vous sortir d'une situation délicate ou, au contraire, apparaître comme de véritables traîtres. Un MJ cherchant à donner un caractère plus personnel à ses aventures pourrait bien y intégrer l'un de vos ennemis jurés.

• Quelles possessions vous sont le plus cher ?

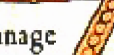
Possédez-vous des objets à forte valeur sentimentale ? Leur valeur monétaire importe peu, mais ils doivent représenter quelque chose de spécial pour vous. L'épée rouillée que vous maniez est-elle le seul présent que votre père vous ait jamais fait ? La bague en cuivre que vous portez est-elle le seul souvenir qui vous reste de votre mari assassiné ? La monture vieillissante que vous chevauchez serait-elle le premier canasson que vous ayez acquis ? Il peut également être intéressant de discuter avec votre MJ d'objets que vous avez perdus par le passé et pour lesquels vous feriez n'importe quoi.

• Vers qui va votre loyauté ?

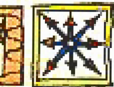
Les loups solitaires demeurent rares dans le Vieux Monde, qui reste une terre trop dangereuse pour qu'on s'y débrouille sans alliés. Existe-t-il des personnes ou une organisation qui puissent compter sur vous ? Ce peut être le burgomeister de votre ville qui a sauvé votre sœur de la peste et pour lequel vous décrocheriez la lune. Ou votre maître, qui vous a extirpé d'une existence misérable, si bien que votre loyauté ne s'adresse pas seulement à lui, mais également à votre guilde. Vous pourriez également servir loyalement une Église.

• Qui aimez-vous ? Qui haïssez-vous ?

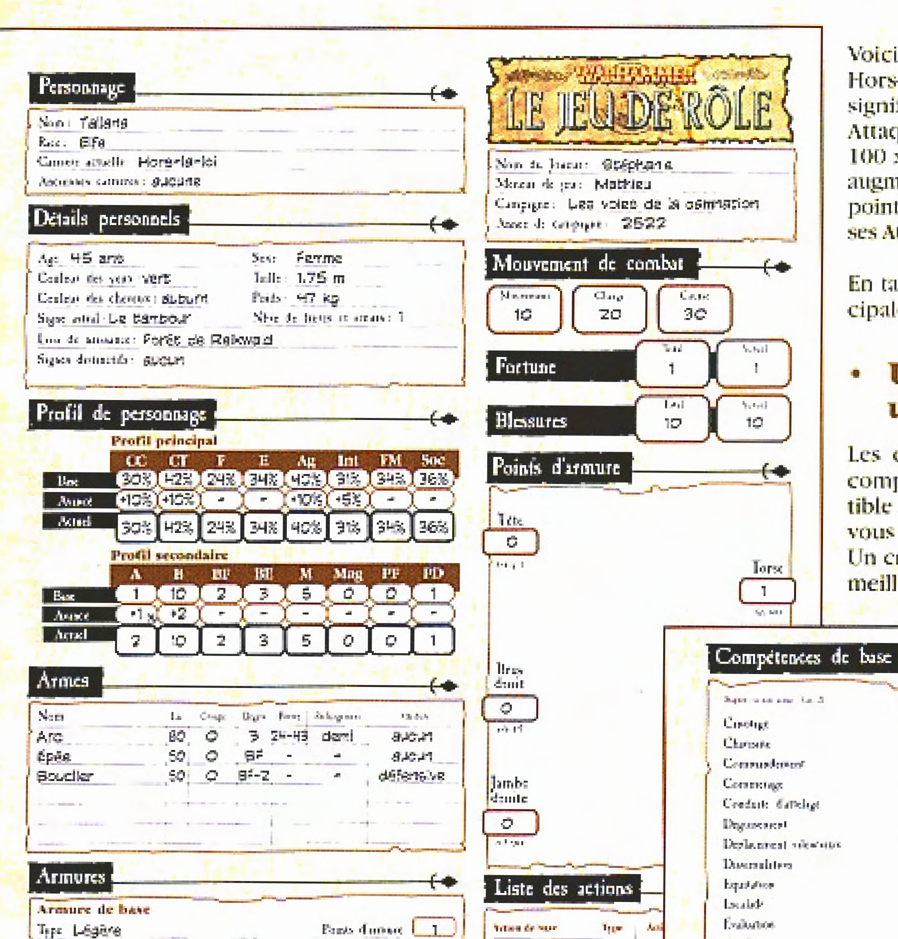
L'amour et la haine sont les plus fortes des émotions. Quelle place occupent celles-ci dans votre vie ? Êtes-vous épris de quelqu'un ? Est-ce juste une passade, un amour non partagé ou existe-t-il un lien profond entre vous ? À l'inverse, qui détestez-vous et pour quelles raisons ? Le désir de vengeance est une motivation puissante, souvent liée à la haine. Vous pouvez haïr des individus, tels que vos ennemis, ou des groupes entiers de personnes ou de créatures. Par exemple, si votre femme a été tuée par des hommes-bêtes, il se peut que vous les exécriez plus que tout autre ennemi. On peut aussi imaginer le cas d'un homme de loi peu scrupuleux qui aurait fait perdre sa demeure à votre famille et vous aurait amené à penser que tous les légistes sont des escrocs et des canailles.







EXEMPLE DE FICHE DE PERSONNAGE



Warhammer – Le Jeu de Rôle

Personnage

Nom : Tallang
Race : Elfe
Carrière actuelle : Hors-la-loi
Anciennes carrières : aucune

Détails personnels

Âge : 45 ans — Sexe : Femme
Couleur des yeux : vert — Taille : 1,75 m
Couleur des cheveux : auburn — Poids : 47 kg
Signe astral : Le tambour — Nbre de frères et sœurs : 1
Lieu de naissance : Forêt de Reikwald
Signes distinctifs : aucun

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	30%	42%	24%	34%	40%	31%	34%	36%
Avancé	+10%	+10%	-	-	+10%	+5%	-	-
Actuel	30%	42%	24%	34%	40%	31%	34%	36%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	2	3	5	0	0	1
Avancé	+1	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel	2	10	2	3	5	0	0	1

Armes

Nom						
Arc	80	0	3	24-48	demi	aucun
Épée	50	0	BF	-	-	aucun
Bouclier	50	0	BF-2	-	-	défensive

Armures

Armure de base
Type : Légère — Points d'armure : 1

Armure avancée

Type			Pts d'armure
Gilet de cuir	40	corps	1

Nom du Joueur : Stéphanie
Meneur de jeu : Mathieu
Campagne : Les voies de la damnation
Année de campagne : 2522

Mouvement de combat : 10 — 20 — 30

Fortune : 1 — 1

Blessures : 10 — 10

Points d'armure
Tête : 0
Torse : 1
Bras droit : 0
Jambe droite : 0

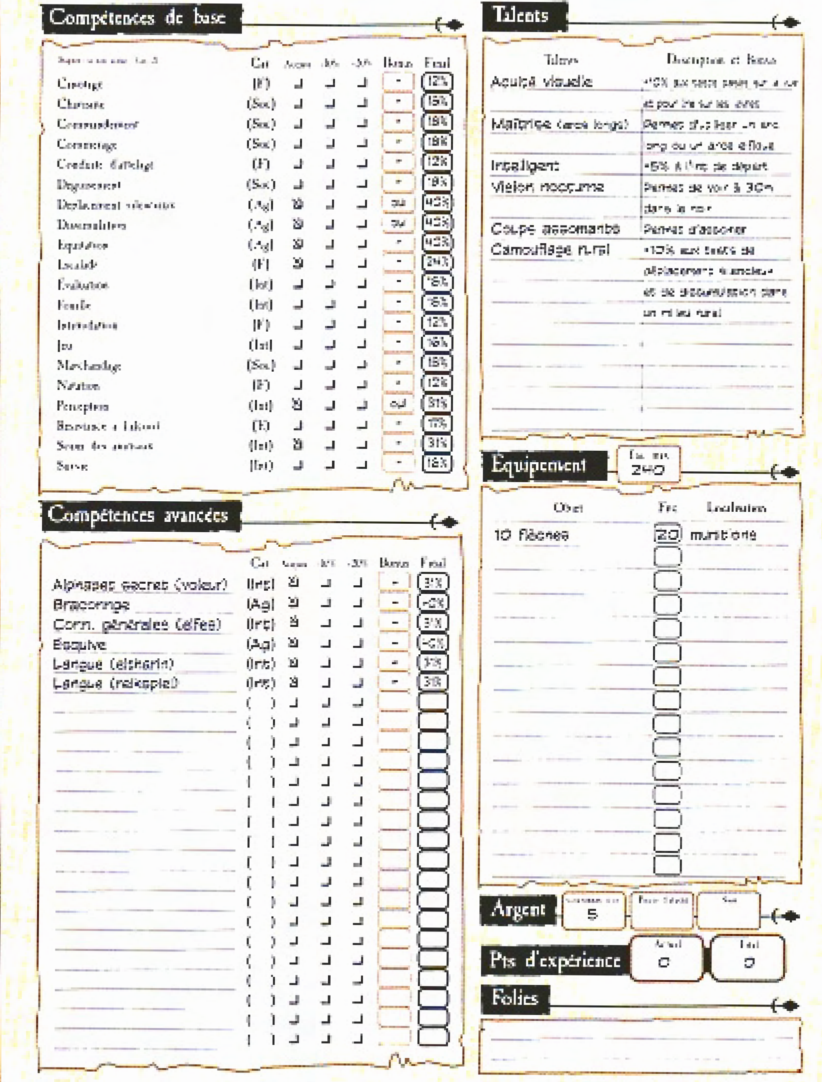
Liste des actions

Voici un exemple de fiche de personnage, remplie à partir du Hors-la-loi elfe de Stéphanie. Remarquez la manière dont elle a signifié sa promotion gratuite (+1 dans la caractéristique Attaques) par une petite marque. Quand elle aura gagné 100 xp supplémentaires, elle pourra les dépenser pour augmenter sa CC, sa CT, son Ag ou son Int de 5% ou encore ses points de Blessures de 1. Elle ne pourra pas augmenter à nouveau ses Attaques car elle a déjà bénéficié de cette promotion.

En tant que joueur, votre fiche de personnage reste votre principale possession. Voici quelques conseils pour la tenir à jour :

• Utilisez toujours un crayon à papier

Les caractéristiques, les plans de carrière, les dotations, les compétences, les talents et le reste, tout ou presque est susceptible de changer sur votre fiche de personnage. C'est pourquoi vous feriez bien de renoncer aux stylos et aux feutres. Un crayon à papier, pas trop dur et facile à gommer, reste votre meilleur allié.



Compétences de base

Compétence	Car.	Bonus	Final
Canotage	(F)	-	12%
Charisme	(Soc)	-	15%
Commandement	(Soc)	-	18%
Commérage	(Soc)	-	18%
Conduite d'attelage	(F)	-	12%
Déguisement	(Soc)	-	18%
Déplacement silencieux	(Ag)	oui	40%
Dissimulation	(Ag)	oui	40%
Équitation	(Ag)	-	40%
Escalade	(F)	-	24%
Évaluation	(Int)	-	16%
Fouille	(Int)	-	16%
Intimidation	(F)	-	12%
Jeu	(Int)	-	16%
Marchandage	(Soc)	-	18%
Natation	(F)	-	12%
Perception	(Int)	oui	31%
Résistance à l'alcool	(E)	-	17%
Soins des animaux	(Int)	-	31%
Survie	(Int)	-	16%

Compétences avancées

Compétence	Car.	Bonus	Final
Alphabet secret (voleur)	(Int)	-	31%
Braconnage	(Ag)	-	40%
Conn. générales (elfes)	(Int)	-	31%
Esquive	(Ag)	-	40%
Langue (eltharin)	(Int)	-	31%
Langue (reikspiel)	(Int)	-	31%

Talents

Talent	Description et Bonus
Acuité visuelle	+10% aux tests basés sur la vue et pour lire sur les lèvres
Maîtrise (arcs longs)	Permet d'utiliser un arc long ou un arc elfique
Intelligent	+5% à l'Int de départ
Vision nocturne	Permet de voir à 30m dans le noir
Coups assommants	Permet d'assommer
Camouflage rural	+10% aux tests de déplacement silencieux et de dissimulation dans un milieu rural

Équipement : 240

Objet	Enc	Localisation
10 flèches	20	munitions

Argent : 5

Pts d'expérience : 0 — 0

Folies

• Faites une copie de sauvegarde

De temps en temps, il est bon de faire une photocopie de votre fiche ou de la recopier sur une feuille vierge. Sans cela, un soda ou une part de pizza pourrait bien sonner le glas de votre personnage, qu'il lui reste des points de Destin ou non.

• Faites-en profiter votre MJ

Laissez le meneur de jeu jeter un œil à votre fiche de temps en temps. Il appréciera d'avoir un suivi régulier des aptitudes et des promotions de votre personnage.

• Munissez-vous d'un grimoire pour les sorts

Il existe une troisième page optionnelle destinée aux lanceurs de sorts. Si vous jouez un Prêtre ou un Sorcier, elle ne vous sera pas de trop pour recopier tous les détails de vos sorts.





HISTORIQUE

Les quelques pages suivantes sont composées de diverses tables susceptibles de vous aider à détailler votre personnage. Cela inclut des caractéristiques physiques, comme la taille, le poids, la couleur des yeux et des cheveux, ainsi que des éléments comme le nombre de frères et sœurs et le lieu de naissance. Les dernières tables vous montrent un échantillon de ce que le Vieux Monde peut offrir. Vous trouverez bien plus de communautés en voyageant à travers l'Empire et au-delà. Enfin, des tables fournissent des exemples de noms pour chaque race, aussi bien masculins que féminins.

– TRAITS PHYSIQUES –

TABLE 2-6 : TAILLE

	Femme	Homme
Elfe	1,60m + (1d10 x 2,5cm)	1,65m + (1d10 x 2,5cm)
Halfling	0,95m + (1d10 x 2,5cm)	1,00m + (1d10 x 2,5cm)
Humain	1,52m + (1d10 x 2,5cm)	1,60m + (1d10 x 2,5cm)
Nain	1,25m + (1d10 x 2,5cm)	1,30m + (1d10 x 2,5cm)

TABLE 2-7 : POIDS EN KG

Jet	Elfe	Halfling	Humain	Nain
01	36	34	47	40
02-03	38	34	49	43
04-05	40	36	52	45
06-08	43	36	54	47
09-12	45	38	56	49
13-17	47	38	59	52
18-22	49	40	61	54
23-29	52	40	63	56
30-37	54	43	65	59
38-49	56	45	68	61
50-64	59	45	70	63
65-71	61	47	72	65
72-78	63	49	74	68
79-83	65	52	77	70
84-88	68	54	79	72
89-92	70	56	81	74
93-95	72	59	86	77
96-97	74	61	90	79
98-99	77	63	95	81
00	79	65	99	83

TABLE 2-8 : COULEUR DES CHEVEUX

Jet	Elfe	Halfling	Humain	Nain
1	Argenté	Blond cendré	Blond cendré	Blond cendré
2	Blond cendré	Paille	Paille	Blond
3	Paille	Blond	Blond	Roux
4	Blond	Blond	Auburn	Auburn
5	Auburn	Auburn	Roux	Châtain clair
6	Châtain clair	Roux	Châtain clair	Châtain
7	Châtain clair	Châtain clair	Châtain	Châtain
8	Châtain	Châtain	Châtain	Brun
9	Brun	Brun	Brun	Bleu foncé
10	Noir	Noir	Noir	Noir

TABLE 2-9 : COULEUR DES YEUX

Jet	Elfe	Halfling	Humain	Nain
1	Gris-bleu	Bleu	Gris clair	Gris clair
2	Bleu	Noisette	Gris-bleu	Bleu
3	Vert	Noisette	Bleu	Cuivre
4	Cuivre	Marron clair	Vert	Marron clair
5	Marron clair	Marron clair	Cuivre	Marron clair
6	Marron	Marron	Marron clair	Marron
7	Marron foncé	Marron	Marron	Marron
8	Argent	Marron foncé	Marron foncé	Marron foncé
9	Mauve	Marron foncé	Mauve	Marron foncé
10	Noir	Marron foncé	Noir	Mauve

TABLE 2-10 : SIGNES DISTINCTIFS

Ces particularités physiques n'ont aucune influence sur vos caractéristiques ; elles n'ont qu'un intérêt descriptif. Petits boutons de vérole, dentition atypique, verrues et autres désagréments mineurs sont monnaie courante dans l'univers de Warhammer, à tel point que ceux qui n'en affichent pas sont souvent vus comme « anormaux » et « suspects ». Il est rare, en revanche, qu'un elfe présente de tels signes distinctifs.

Jet	Signe
01-05	Marques de vérole
06-10	Rougeaud
11-15	Balafre
16-20	Tatouage
21-25	Boucle d'oreille
26-29	Oreille abîmée
30-35	Anneau nasal
36-39	Verrue
40-45	Nez cassé
46-50	Dent en moins
51-55	Dentition crasseuse
56-60	Strabisme
61-65	Sourcil(s) manquant(s)
66-70	Doigt en moins
71-75	Ongle en moins
76-80	Démarche atypique
81-84	Odeur bizarre
85-89	Gros nez
90-94	Poireau (grain de beauté)
95-98	Calvitie très localisée
99-00	Couleur étrange d'un œil (ou des deux)





– FAMILLE ET ORIGINE –

TABLE 2-11 : NOMBRE DE FRÈRES ET SŒURS

Jet	Elfe	Halfling	Humain	Nain
1	0	1	0	0
2-3	1	2	1	0
4-5	1	3	2	1
6-7	2	4	3	1
8-9	2	5	4	2
10	3	6	5	3

Note : chances égales de frère ou de sœur. Si vous le désirez, vous pouvez définir la carrière de chaque parent sur la **Table 2-5 : carrière de départ**.

TABLE 2-12 : SIGNE ASTRAL

Ces signes astraux n'ont aucune influence sur les caractéristiques de votre personnage. Elles n'intéressent directement que les astrologues, les sorcières et les charlatans. La plupart des citoyens de l'Empire sont au minimum conscients de leur signe astral, même si tous ne sont pas persuadés de la pertinence d'un tel détail.

Jet	Signe astral	Interprétation
01-05	Wymund l'Anachorète	Signe de l'Endurance
06-10	La Grande Croix	Signe de Clairvoyance
11-15	Le Trait du Peintre	Signe de Précision et de Perfection
16-25	Gnuthus le Buffle	Signe du Dévouement et de la Loyauté
26-30	Dragomas le Dragon	Signe de Bravoure
31-35	Le Crépuscule	Signe d'Illusion et de Mystère
36-40	Le Fourreau de Grungni	Signe des Armes et de la Guerre
41-45	Mammit le Sage	Signe de Sagesse
46-50	Mummit le Fou	Signe d'Intuition
51-55	Les Deux Bœufs	Signe de la Terre et de la Belle Ouvrage
56-60	Le Danseur	Signe de Séduction et d'Amour
61-65	Le Tambour	Signe du Plaisir et des Excès
66-70	Le Flûtiste	Signe du Roublard
71-75	Vobist le Pâle	Signe de Doute et d'Incertitude
76-80	La Charrette Brisée	Signe de Talent et d'Apprentissage
81-85	La Chèvre Sauvage	Signe de Passions Interdites
86-90	Le Chaudron de Rhya	Signe de Miséricorde, Mort et Création
91-95	Cackelfax le Coq	Signe de Richesse et de Négoce
96-98	Le Grimoire	Signe de Compétence et d'Étude
99-00	L'Étoile du Sorcier	Signe de Magie

Les expressions qui suivent sont tirées des signes astraux. Elles sortent de la bouche des paysans de tout l'Empire.

« **Aussi loyal que Gnuthus** » : se dit de quelqu'un dont le dévouement n'a pas d'égal.
« **Ce n'est pas le Trait du Peintre** » : se dit d'une œuvre médiocre, d'instructions manquant de précision.
« **Sous le Tambour** » : état d'ébriété, ivresse.
« **C'est clair comme la Grande Croix** » : c'est d'une évidence totale.
« **Prêtre sauvage** » : personne qui délaisse manifestement les biens et les plaisirs matériels (vient de « il prêche comme la Chèvre Sauvage », i.e. il exige que l'on renonce aux plaisirs).

TABLE 2-13 : ÂGE EN ANNÉES

Jet	Elfe	Halfling	Humain	Nain
01-05	30	20	16	20
06-10	35	22	17	25
11-15	40	24	18	30
16-20	45	26	19	35
21-25	50	28	20	40
26-30	55	30	21	45
31-35	60	32	22	50
36-40	65	34	23	55
41-45	70	36	24	60
46-50	75	38	25	65
51-55	80	40	26	70
56-60	85	42	27	75
61-65	90	44	28	80
66-70	95	46	29	85
71-75	100	50	30	90
76-80	105	52	31	95
81-85	110	54	32	100
86-90	115	56	33	105
91-95	120	58	34	110
96-00	125	60	35	115

TABLE 2-14 : LIEU DE NAISSANCE DES HUMAINS

Le premier jet détermine la province d'origine, tandis que le second définit le type de communauté dans laquelle est né le personnage. Si votre jet vous donne un résultat vraiment incohérent (un Noble né dans un taudis, par exemple), retirez ou montrez-vous inventif dans le développement de votre histoire.

Jet	Province de naissance	Jet	Environnement d'origine
1	Averland	1	Cité
2	Hochland	2	Ville prospère
3	Middenland	3	Bourg
4	Nordland	4	Ville fortifiée
5	Ostermark	5	Village agricole
6	Ostland	6	Village pauvre
7	Reikland	7	Petite communauté
8	Stirland	8	Ferme (élevage)
9	Talabecland	9	Ferme (culture)
10	Wissenland	10	Taudis

TABLE 2-15 : LIEU DE NAISSANCE DES ELFES

Jet	Lieu de naissance
01-20	Cité d'Altdorf
21-40	Cité de Marienburg
41-70	Forêt de Laurelorn
71-85	Grande Forêt
86-00	Forêt de Reikwald



TABLE 2-16 : LIEU DE NAISSANCE DES NAINS

Jet	Lieu de naissance
01-30	Retirez sur la **Table 2-14 : lieu de naissance des humains.**
31-40	Karak Norn (Montagnes Grises)
41-50	Karak Izor (la Voûte)
51-60	Karak Hirn (Montagnes Noires)
61-70	Karak Kadrin (Montagnes du Bord du Monde)
71-80	Karaz-a-Karak (Montagnes du Bord du Monde)
81-90	Zhufbar (Montagnes du Bord du Monde)
91-00	Barak Varr (Golfe Noir)

TABLE 2-17 : LIEU DE NAISSANCE DES HALFLINGS

Jet	Lieu de naissance
01-50	Le Moot
51-00	Retirez sur la **Table 2-14 : lieu de naissance des humains.**



– NOMS DE PERSONNAGE –

TABLE 2-18 : NOMS ELFES

Jet	Féminin	Masculin
01-05	Alane	Aluthol
06-10	Altronia	Amendil
11-15	Davandrel	Angran
16-20	Eldril	Cavindel
21-25	Eponia	Dolwen
26-30	Fanriel	Eldillor
31-35	Filamir	Falandar
36-40	Gallina	Farnoth
41-45	Halion	Gildiril
46-50	Iludil	Harrond
51-55	Ionor	Imhol
56-60	Lindara	Larandar
61-65	Lorandara	Laurenor
66-70	Maruviel	Mellion
71-75	Pelgrana	Mormacar
76-80	Siluvaine	Ravandil
81-85	Tallana	Torendil
86-90	Ulliana	Urdithane
91-95	Vivandrel	Valahuir
96-00	Yuviel	Yavandir

TABLE 2-19 : NOMS HALFLINGS

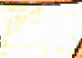
Jet	Féminin	Masculin
01-05	Agnès	Adam
06-10	Alice	Albert
11-15	Elena	Alfred
16-20	Eva	Axel
21-25	Frida	Carl
26-30	Gréta	Edgar
31-35	Hanna	Hugo
36-40	Heidi	Jakob
41-45	Hilda	Ludo
46-50	Janna	Max
51-55	Karin	Niklaus
56-60	Leni	Oskar
61-65	Marie	Paul
66-70	Pétra	Ralf
71-75	Silma	Rudi
76-80	Sophia	Théo
81-85	Susi	Thomas
86-90	Théda	Udo
91-95	Ulla	Viktor
96-00	Wanda	Walter

TABLE 2-20 : NOMS HUMAINS

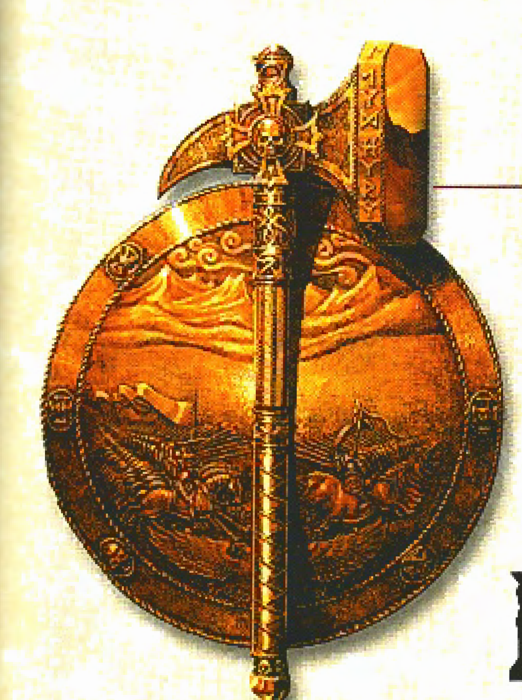
Jet	Féminin	Masculin
01-05	Alexa	Adelbert
06-10	Alfrida	Albrecht
11-15	Béatrix	Berthold
16-20	Bianka	Dieter
21-25	Carlott	Eckhardt
26-30	Elfrida	Félix
31-35	Élise	Gottfried
36-40	Gabrielle	Gustav
41-45	Gretchen	Heinz
46-50	Hanna	Johann
51-55	Ilsa	Konrad
56-60	Klara	Leopold
61-65	Jarla	Magnus
66-70	Ludmilla	Otto
71-75	Mathilde	Pieter
76-80	Régina	Rudiger
81-85	Solveig	Siegfried
86-90	Théodora	Ulrich
91-95	Ulrike	Waldemar
96-00	Wertha	Wolfgang

TABLE 2-21 : NOMS NAINS

Jet	Féminin	Masculin
01-05	Anika	Bardin
06-10	Asta	Brokk
11-15	Astrid	Dimzad
16-20	Berta	Durak
21-25	Birgit	Garil
26-30	Dagmar	Gottri
31-35	Elsa	Grundi
36-40	Erika	Hargin
41-45	Franziska	Imrak
46-50	Gréta	Kargun
51-55	Hunni	Jotunn
56-60	Ingrid	Magnar
61-65	Janna	Mordrin
66-70	Karin	Nargond
71-75	Pétra	Orzad
76-80	Sigrid	Ragnar
81-85	Sigrun	Snorri
86-90	Silma	Storri
91-95	Thylda	Thingrim
96-00	Ulla	Urgrim







LES CARRIÈRES

« Quand z'avez passé quelques années dans des tunnels pleins d'ordures et des autres saletés de l'humanité, combattre des gobelins des montagnes prend tout d'suite une allure de vacances. »

– Heinrich, Ratier d'Altdorf



Chapitre III

Les personnages joueurs sont, par définition, des héros ce qui les place au-dessus des gens du peuple de l'Empire. En effet, si la plupart des citoyens impériaux doivent endurer le faix de leur extraction et des normes sociales, tel n'est pas votre cas. Vous avez bel et bien fait une croix sur votre passé pour mener une vie d'aventurier censée vous offrir gloire et fortune. Bien que de nombreux individus ne s'éloignent jamais de plus de dix kilomètres de leur lieu de naissance, vous avez fait vos bagages et parcourez désormais les routes et cours d'eau de l'Empire. Vous n'êtes cependant pas un aventurier-né. Vous avez mené une existence tout à fait normale jusqu'à ce que le destin vous offre un traitement de faveur. Si votre race détermine certains éléments de votre passé, votre carrière de départ dépeint le reste.

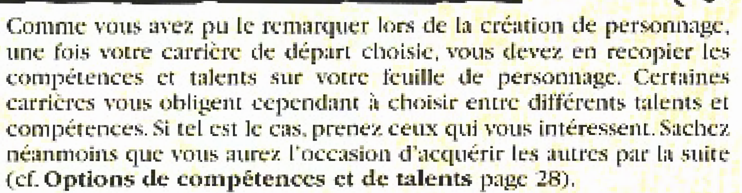
La carrière de départ représente la vie que vous meniez avant de devenir aventurier. C'est le socle sur lequel vous allez bâtir votre personnage. Au fil de vos aventures, vous finirez par vous détourner de cette profession et explorerez de nouvelles voies.

Le choix de vos carrières détermine les caractéristiques que vous pouvez augmenter, la façon dont le monde vous perçoit et ce que vous pouvez faire en général. Chaque carrière vous permet aussi d'accéder à de nouvelles professions et ainsi d'évoluer. Une partie de l'intérêt de *WJDR* vient du plan de carrière que l'on souhaite offrir à son personnage et des différents chemins qu'il faut emprunter pour parvenir à ses fins.

Carrières de base et carrières avancées

WJDR propose deux types de carrières : les carrières de base et les carrières avancées. Les premières constituent les professions les plus courantes que l'on trouve au travers de l'Empire, mais les secondes ne sont envisageables qu'à partir d'un certain niveau d'expérience. Habituellement, elles sont plus puissantes et prestigieuses que les carrières de base. Par exemple, Écuyer est une carrière de base, mais Chevalier est une carrière avancée.

Toutes les carrières de départ sont des carrières de base. Ainsi, personne ne peut débuter le jeu en entreprenant une carrière de Capitaine de navire ou de Répurgateur. Celles-ci ne peuvent être acquises qu'avec le temps.



Votre première carrière

Comme vous avez pu le remarquer lors de la création de personnage, une fois votre carrière de départ choisie, vous devez en recopier les compétences et talents sur votre feuille de personnage. Certaines carrières vous obligent cependant à choisir entre différents talents et compétences. Si tel est le cas, prenez ceux qui vous intéressent. Sachez néanmoins que vous aurez l'occasion d'acquérir les autres par la suite (cf. **Options de compétences et de talents** page 28).

Une fois vos caractéristiques notées, vous devez recopier votre plan de carrière. Il s'agit en fait de toutes les caractéristiques que vous avez le droit d'améliorer par le biais de votre carrière actuelle. Par exemple, un Soldat peut améliorer sa Capacité de Combat, tandis qu'un Scribe peut donner un coup de fouet à son Intelligence. Ses bonifications n'apparaissent cependant pas comme par magie ! Il va donc vous falloir travailler dur pour progresser.

Au fil de vos aventures, le MJ vous attribuera des points d'expérience (xp). Ceux-ci récompensent les bonnes idées, les efforts d'interprétation et la réussite des aventures. Pour que votre personnage progresse, vous devez dépenser les xp gagnés en « promotions » dans vos caractéristiques. Lors de la création de votre personnage, vous avez déjà eu droit à une promotion « gratuite ». Désormais, il vous est nécessaire de payer chacune de ces promotions. Ainsi, 100 xp offrent, au choix :

1. Une augmentation de +5% d'une caractéristique de votre profil principal.
2. Une augmentation de +1 point d'une caractéristique de votre profil secondaire.

Lorsque vous achetez une promotion, faites une petite marque sur votre profil principal pour vous souvenir de votre dépense de xp. Par exemple, si votre carrière propose une augmentation de +5% en Capacité de Combat, effectuez une marque sur votre fiche qui vous permettra de vous souvenir que vous avez déjà acheté une promotion de +5%. S'il s'agissait d'une augmentation de +10%, vous auriez besoin d'effectuer deux marques pour venir à bout de la promotion (puisqu'on achète les promotions par tranche de 5%). Notez que le bonus de Force et le bonus d'Endurance ne sont pas soumis au système des promotions. En effet, ils découlent respectivement de votre Force et de votre Endurance. Lorsque vous aurez acheté toutes les promotions que propose votre carrière, vous en aurez terminé avec celle-ci. Il sera alors temps d'en changer.

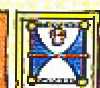



TABLE 3-1 : DÉPENSE DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Amélioration	Coût
Promotion de +5% à une caractéristique du profil principal	100 xp
Promotion de +1 à une caractéristique du profil secondaire	100 xp
Achat d'un talent	100 xp
Achat d'une compétence	100 xp
Maîtrise de compétence de +10%	100 xp
Changement de carrière	100 xp
Passage vers une carrière de base ne comptant pas parmi les débouchés	200 xp

Changement de carrière

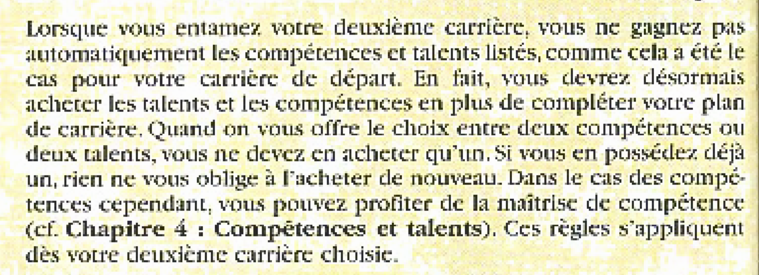
La description de chaque carrière propose différents débouchés permettant à votre personnage d'évoluer. Par exemple, un Écuyer peut devenir Chevalier car cette carrière compte parmi ses débouchés. Par contre, il ne peut pas devenir Hors-la-loi car cette carrière ne fait pas partie de ses débouchés. Pour changer de carrière, vous devez d'abord choisir le débouché vers lequel vous allez vous tourner.

Cependant, les choses ne sont pas aussi simples qu'elles y paraissent. Premièrement, vous devez réunir toutes les dotations de la nouvelle carrière que vous souhaitez entreprendre. Ensuite, vous devez dépenser 100 xp.Tout ceci représente la formation préalable et l'acquisition nécessaire à la poursuite de votre nouvelle carrière.

Une fois ces deux conditions remplies et l'aval du MJ obtenu, vous pouvez noter votre nouveau plan de carrière. Si votre nouvelle carrière propose une caractéristique plus élevée que la précédente (ce qui est chose courante), effacez l'ancienne valeur et notez la nouvelle. Cependant, votre nouvelle carrière vous proposera parfois une caractéristique moins élevée que précédemment. Dans ce cas, n'y touchez pas. En effet, votre nouvelle carrière ne va pas réduire la caractéristique concernée. Par exemple, si vous laissez derrière vous une carrière proposant une Force Mentale de +20% pour en prendre une autre offrant une FM de +10%, vous conservez la valeur conférée par votre ancienne carrière. Si la situation est inversée, mettez votre feuille de personnage à jour en notant +20%.

On ne perd jamais les promotions déjà acquises. Si vous achevez une carrière octroyant +20% en Sociabilité et que la nouvelle propose +30%, vous conservez bien évidemment les quatre promotions déjà achetées. Pour passer de +20% à +30%, vous aurez simplement à acheter deux promotions (pour un coût total de 200 px).

Une fois votre plan de carrière modifié, le changement de carrière est achevé.



Entamer votre deuxième carrière

Lorsque vous entamez votre deuxième carrière, vous ne gagnez pas automatiquement les compétences et talents listés, comme cela a été le cas pour votre carrière de départ. En fait, vous devrez désormais acheter les talents et les compétences en plus de compléter votre plan de carrière. Quand on vous offre le choix entre deux compétences ou deux talents, vous ne devez en acheter qu'un. Si vous en possédez déjà un, rien ne vous oblige à l'acheter de nouveau. Dans le cas des compétences cependant, vous pouvez profiter de la maîtrise de compétence (cf. **Chapitre 4 : Compétences et talents**). Ces règles s'appliquent dès votre deuxième carrière choisie.

La **Table 3-1 : dépense des points d'expérience** reprend les différents moyens d'utiliser les xp.

• Options de compétences et de talents

De nombreuses carrières offrent un choix entre différents talents et compétences. Par exemple, l'Agitateur propose les talents Combat de rue *ou* Sang-froid. Pour achever votre carrière, vous devez en acheter un des deux. Cependant, avant de compléter votre plan de carrière, vous pouvez dépenser des xp pour faire l'acquisition de ces talents et compétences optionnels. Rien ne vous oblige à les prendre pour achever votre carrière, mais l'option reste ouverte. Comme toujours, adressez-vous d'abord à votre MJ.

Certaines carrières proposent des options de compétences et de talents comme « deux au choix » ou « trois au choix ». Si vous avez déjà pris les talents et les compétences listés, vous n'êtes pas obligé d'en acheter de nouveaux pour achever cette carrière, mais rien ne vous empêche de le faire pour en acquérir de nouveaux. Par exemple, un Maître sorcier possède déjà deux talents de Magie mineure grâce à la carrière de Compagnon sorcier, il n'a donc pas à dépenser davantage de xp. Cependant, il peut tout de même acheter deux autres talents de Magie mineure s'il le souhaite.

CHOIX D'UNE NOUVELLE CARRIÈRE

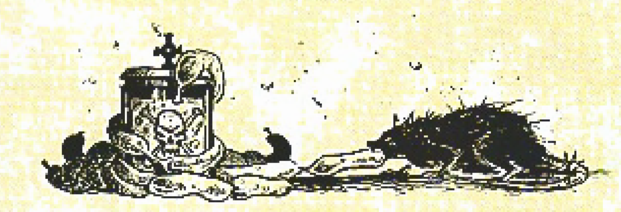
La définition de la carrière de base est simple : elle résume ce que vous avez fait avant de devenir aventurier. Mais qu'en est-il des carrières suivantes ? Quelle est la place d'un aventurier dans la société impériale du Vieux Monde ? La section qui suit vise à donner un minimum de cohérence à vos choix de carrière.

Considérations élémentaires

Commencez par définir la personnalité de votre personnage. Une fois votre carrière achevée, de nombreuses options s'offrent à vous. Vous pouvez vous tourner vers l'un de vos débouchés de carrière au prix de 100 xp ou payer le double et entreprendre une carrière de base qui ne figure pas parmi vos débouchés. Cela devrait avoir un minimum d'incidence sur vos objectifs. À quoi aspirez-vous ? Quelles sont les carrières susceptibles de vous permettre d'atteindre votre but ? Imaginons que vous êtes un Mercenaire désireux de prendre un jour la tête d'une compagnie de guerriers. Sergent constituera un bon choix car cette carrière mène ensuite à celle de Capitaine.

De plus, il n'est pas idiot de songer à votre passé récent et plus particulièrement aux occasions qui se sont présentées à vous. Et si votre Mercenaire avait donné un coup de main à un Capitaine nain lors d'une campagne difficile menée contre les gobelins des Montagnes du Bord du Monde ? Il serait logique de débuter une carrière de Combattant des tunnels à ce moment, d'autant que le Capitaine pourrait certainement vous aider dans ce sens.

Vous devez également garder à l'esprit que vous menez une vie d'aventurier. Vous voyagez beaucoup et n'avez peut-être pas de réel foyer. Votre nouvelle carrière doit s'accorder avec ce style de vie. Par exemple, vous ne pouvez pas décemment devenir l'Intendant d'un château et partir en vadrouille pendant six mois. N'hésitez pas à discuter avec votre MJ pour voir ce qui colle aux rouages de sa campagne. Par exemple, un Sergent n'aura aucun mal à s'intégrer à une campagne de type militaire, mais les choses prendront une autre tournure si l'essentiel des parties se déroule à la cour.



Connaissances interdites

« L'échoppe semblait être là depuis des siècles, mais Meyer ne l'avait jamais remarquée auparavant. Il se demanda comment il avait pu la rater durant toutes ces années où il avait étudié à l'université d'Altdorf. Cependant, il se souvint qu'il n'avait pas toujours eu l'esprit très clair à cette époque de sa vie. Peut-être avait-il tout simplement oublié l'endroit ?

Laissant de côté les origines de l'échoppe, Meyer continua de parcourir du regard les livres poussiéreux et les curiosités exotiques. Il ne s'intéressait guère aux têtes de lézards de Lustrie et aux marionnettes de dragons de Cathay. Non, seuls les livres intéressaient l'érudit à lunettes. Les étagères abritaient des titres peu communs, mais Meyer les possédait depuis longtemps.

L'érudit découvrit le propriétaire, un vieil homme aux mains tatouées, affairé à mettre une sorte de rat géant à l'étalage.

— Bonjour, mon jeune ami ! dit-il. En quoi puis-je vous aider ?

Meyer sortit un bout de parchemin d'une poche et le tendit au vieillard.

— Je me demandais si vous aviez l'un de ces ouvrages, répondit Meyer.

Le propriétaire balaya la liste du regard et un large sourire se dessina sur son visage.

— Suivez-moi, dit-il avant d'écarter le rideau qui menait à l'arrière-boutique.

L'érudit examina les mains de l'homme qui manipulait une pile de livres. Il avait beau cogiter, il ne comprenait pas ce que représentaient les tatouages. S'agissait-il de runes ou de glyphes ? Un signe d'appartenance à une guilde peut-être ? Meyer n'arrivait pas à se décider sur leur signification.

Rapidement, le vieil homme trouva ce qu'il cherchait et jeta un livre tout abîmé à Meyer. Il s'agissait d'un exemplaire de « De la nature de l'âme », de Tranicus, un classique certes, mais d'une banalité affligeante.

— Je connais bien l'œuvre de Tranicus, dit Meyer, l'air quelque peu exaspéré. Si nous revenions aux livres qui figurent sur ma liste ?

Le propriétaire esquissa un sourire.

— Pardonnez-moi, dit-il, mais je crois cette édition digne d'intérêt. Jetez-y un œil. Je suis persuadé que la qualité de la traduction vous impressionnera.

Déconcerté, Meyer ouvrit le livre et examina la page de titre. Il écarquilla alors les yeux.

— Il ne s'agit pas de Tranicus, murmura-t-il, mais de « L'homme écorché ».

Meyer s'emballa alors qu'il examinait l'ouvrage. « L'homme écorché » était un ouvrage légendaire traitant de nécromancie. Selon les rumeurs, l'Ordre de la Flamme Purificatrice en avait détruit tous les exemplaires existant cinq siècles plus tôt.

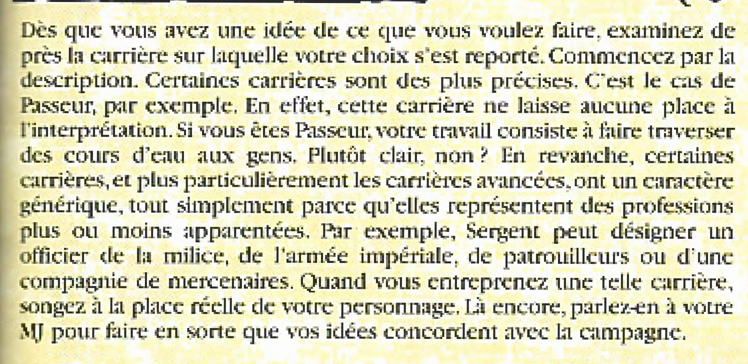
Le vieillard afficha un grand sourire.

— Désirez-vous m'acheter cette magnifique édition de Tranicus ?

L'érudit songea à la proposition de l'homme. Il n'était pas nécromancien, mais l'occasion qui s'offrait à lui était des plus alléchantes. Néanmoins, s'il était pris avec un tel ouvrage, les répurgateurs le conduiraient assurément au bûcher. Mais la simple perspective de lire un ouvrage disparu depuis cinq siècles...

— Je suis intéressé, répondit lentement Meyer, mais je ne suis pas certain de pouvoir m'offrir une édition aussi rare.

— Ne vous en faites pas, dit le vieil homme en se frottant les mains. Je suis sûr que nous allons nous entendre... »



La carrière en soi

Dès que vous avez une idée de ce que vous voulez faire, examinez de près la carrière sur laquelle votre choix s'est reporté. Commencez par la description. Certaines carrières sont des plus précises. C'est le cas de Passeur, par exemple. En effet, cette carrière ne laisse aucune place à l'interprétation. Si vous êtes Passeur, votre travail consiste à faire traverser des cours d'eau aux gens. Plutôt clair, non ? En revanche, certaines carrières, et plus particulièrement les carrières avancées, ont un caractère générique, tout simplement parce qu'elles représentent des professions plus ou moins apparentées. Par exemple, Sergent peut désigner un officier de la milice, de l'armée impériale, de patrouilleurs ou d'une compagnie de mercenaires. Quand vous entreprenez une telle carrière, songez à la place réelle de votre personnage. Là encore, parlez-en à votre MJ pour faire en sorte que vos idées concordent avec la campagne.

L'objectif est ensuite de ratisser large et de travailler les détails. C'est la meilleure façon de vous faire une place dans le Vieux Monde. Par exemple, il ne suffit pas de savoir que vous êtes Chevalier. Êtes-vous un Chevalier errant ou un Chevalier du Loup Blanc ? Si vous souhaitez intégrer une organisation précise, efforcez-vous de le faire au cours du jeu. Cherchez des contacts, fouinez, faites grande impression auprès des bonnes personnes, etc. En d'autres termes, interprétez votre personnage de manière à tendre vers la carrière que vous visez tout en accumulant les points d'expérience nécessaires. Votre changement de carrière s'intégrera à coup sûr plus aisément dans le contexte de l'histoire.

Étape suivante

Votre personnage est en perpétuelle évolution. Dès lors que vous débutez une nouvelle carrière, songez à la suite, même si vous êtes à des lieues de l'achever. Pour ce faire, commencez par planifier la dépense de vos xp. Achetez d'abord les promotions, compétences et talents qui vous tiennent à cœur. Par exemple, les lanceurs de sorts souhaiteront augmenter leur caractéristique de Magie au plus vite. Songez également à votre prochaine carrière et à la façon dont vous allez y parvenir.

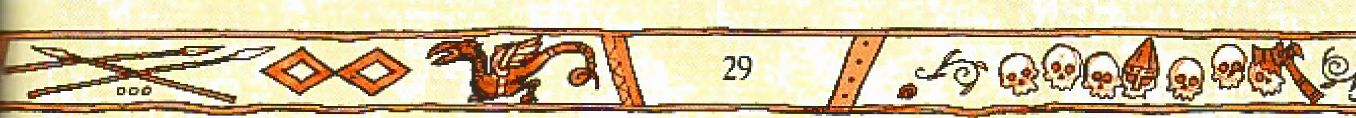
Disons que vous êtes maintenant Chevalier du Loup Blanc. Que vous réserve la suite des événements ? Logiquement, vous devriez vous tourner vers la carrière de Chevalier du Cercle Intérieur, qui représente l'autorité suprême de l'organisation. Bon, et maintenant, comment devenir Chevalier du Cercle Intérieur ? Ce groupuscule possède-t-il un nom ou un symbole précis ? Quelles sont les conditions d'amission ? Quels en sont les membres de marque et comment attirer leur attention ? En gardant son avenir à l'esprit, vous assurerez la pérennité de votre personnage et inclurez tous ses changements de carrière dans le récit.

OPTIONS DE DÉBOUCHÉS DE CARRIÈRE

Il est possible que vous ne souhaitiez pas vous tourner vers l'un des débouchés que propose votre carrière actuelle. Dans ce cas, vous pouvez adopter une carrière de base, en vous conformant néanmoins aux restrictions figurant ci-dessous :

> Basculer vers une carrière de base qui ne compte pas parmi vos débouchés de carrière coûte 200 xp (au lieu de 100). Vous pouvez cependant procéder au changement avant d'achever votre carrière actuelle.
>
> Le MJ doit approuver votre changement de carrière, ce qui signifie que vous devez trouver des arguments plaidant en votre faveur.
>
> Sauf circonstances exceptionnelles, vous ne pouvez pas profiter de cette option pour entreprendre les carrières suivantes : Berserk norse, Diestro estalien, Kossar kislevite et Noble.
>
> Toutes les restrictions liées aux carrières restent applicables. Par exemple, seul un nain peut devenir Porterune ou Tueur de trolls.

Une autre option s'ouvre également à vous si vous n'aimez vos débouchés de carrière. En effet, rien ne vous empêche de vous tourner vers un débouché d'une ancienne carrière. Par exemple, si vous avez été Apprenti sorcier puis Érudit, vous pouvez prendre Compagnon sorcier bien qu'il ne s'agisse pas de l'un des débouchés proposés par la carrière d'Érudit.





Dernières touches

Vous vous souvenez de l'exemple du Hors-la-loi de Stéphanie du **Chapitre 2** ? Reprenons ce personnage et passons en revue les changements qui l'affectent au fil de ses différentes carrières.

Une fois le processus de création de personnage achevé, Stéphanie sait qu'elle va jouer un Hors-la-loi elfe. Toutefois, c'est un peu léger et il lui faut travailler l'histoire de son personnage. Stéphanie part du principe qu'en traversant une forêt, Tallana, son personnage, a tué un cerf pour nourrir un groupe de pèlerins affamés. Sa miséricorde lui a cependant coûté cher car cette partie de la forêt était la chasse gardée d'un noble des environs. Ses gardes se sont mis à sa poursuite dans les bois, où elle est tombée sur une bande de hors-la-loi. Par la suite, le groupe a été victime d'une trahison et la plupart de ses membres ont été tués. Tallana est tout de même parvenue à prendre la fuite et s'est jointe à un groupe d'aventuriers. C'est là que débute la campagne.

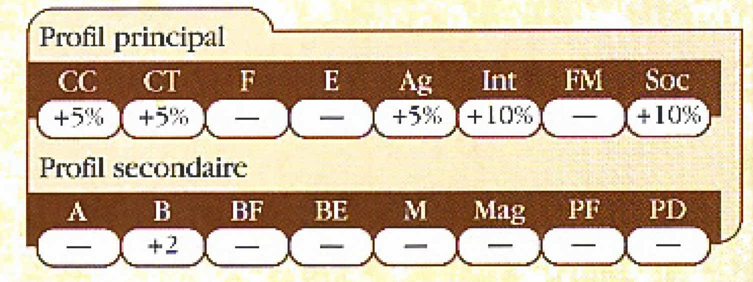
Les PJ connaissent diverses aventures et Tallana vient finalement à bout de sa carrière de Hors-la-loi. Au cours de la campagne, les PJ sont revenus plusieurs fois sur les terres du noble qui veut la tête de l'elfe. Ils ont découvert des preuves selon lesquelles ce noble est corrompu et Tallana rêve de le dénoncer pour qu'il ait ce qu'il mérite. Elle se tourne alors vers la carrière de Bandit de grand chemin, qui colle parfaitement à ses objectifs. Désormais, en plus de mener une existence d'aventurière, Tallana hantent les routes qui parcourent les terres du noble, détroussant ses partisans et dénonçant sa corruption.

Les actes de l'elfe lui valent un certain soutien au sein de la paysannerie. Lorsqu'elle achève sa carrière de Bandit de grand chemin, la campagne alentour est en ébullition. Les PJ découvrent alors que le noble verse également dans la nécromancie. Tallana sait désormais ce qu'il lui reste à faire. Elle réunit les paysans et les gardes dépités du noble, puis elle crée un nouveau groupe de hors-la-loi. Elle entreprend alors la carrière de Chef de bande et la campagne prend un nouveau tournant.

Présentation des carrières

Nom
Une description de la carrière suit son nom, ce qui vous donne une idée générale de la niche qu'elle occupe dans le Vieux Monde.

Plan de carrière



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	—	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences
S'il s'agit de votre carrière de départ, vous gagnez toutes les compétences listées. Si vous avez le choix entre deux compétences, prenez celle que vous préférez.

Talents
S'il s'agit de votre carrière de départ, vous gagnez tous les talents listés. Si vous avez le choix entre deux talents, prenez celui que vous préférez.

Dotations
S'il s'agit de votre carrière de départ, vous gagnez les dotations listées en plus de celles qui sont accordées à tout personnage débutant. Si vous souhaitez changer de carrière, vous devez d'abord vous procurer les dotations listées. Quand une armure apparaît, le terme de règles base figure en premier, suivi des règles avancée entre parenthèses. Par exemple, vous pourrez lire « armure légère (veste de cuir et calotte de cuir) ». Cela signifie que la carrière débute avec une armure légère si vous utilisez les règles de base d'armures ou une veste de cuir et une calotte de cuir si vous avez choisi les règles avancées d'armures. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre 5 : L'équipement.**

Accès
La liste des carrières qui permettent d'atteindre celle que vous consultez. De cette manière, si vous aimez une carrière, vous pouvez aisément voir de quelle manière y arriver en suivant le chemin des accès et des débouchés.

Débouchés
Une fois que vous avez achevée votre carrière actuelle, vous pouvez passer à l'une des carrières de vos débouchés pour 100 xp.

– CARRIÈRES DE BASE –

Il existe 60 carrières de base. Elles sont rangées dans l'ordre alphabétique. La description des carrières avancées débute à la page 61.

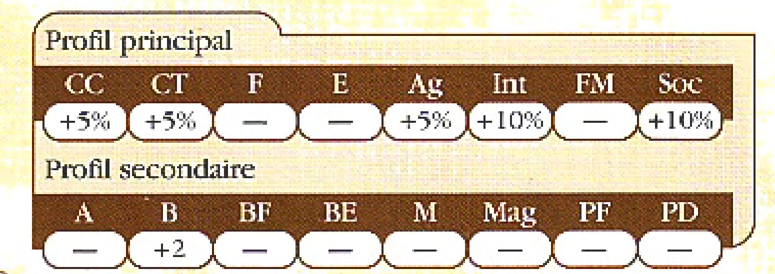
TABLE 3-2 : CARRIÈRES DE BASE

Agitateur	Combattant des tunnels	Hors-la-loi	Pilleur de tombes
Apprenti sorcier	Contrebandier	Initié	Porterune
Artisan	Coupe-jarret	Kossar kislevite	Ratier
Bateleur	Diestro estalien	Marin	Régisseur
Batelier	Éclaireur	Matelot	Scribe
Berserk norse	Écuyer	Mercanti	Sentinelle halfling
Bourgeois	Émissaire elfe	Mercenaire	Serviteur
Bûcheron	Escroc	Messager	Soldat
Charbonnier	Étudiant	Milicien	Sorcier de village
Chasseur	Fanatique	Mineur	Spadassin
Chasseur de primes	Garde	Noble	Trafiquant de cadavres
Chiffonnier	Garde du corps	Passeur	Tueur de trolls
Chirurgien barbier	Gardien tribal	Patrouilleur	Vagabond
Cocher	Geôlier	Paysan	Valet
Collecteur de taxes	Gladiateur	Pêcheur	Voleur

AGITATEUR

Description

Habituellement, les citoyens de l'Empire n'ont pas véritablement leur mot à dire en matière de politique. L'Empereur et les Comtes Électeurs promulguent les lois et se chargent de leur application avec le concours des diverses Églises (comme celles de Sigmar et d'Ulric). Les villes de l'Empire abritent néanmoins de nombreux activistes virulents. Ces Agitateurs se mobilisent au nom de causes variées, distribuant des tracts, faisant des discours enflammés et soulevant parfois les foules. Les extrémistes sont généralement ignorés, mais ceux qui remportent l'adhésion de leur auditoire, en attisant notamment le ressentiment qu'éprouvent paysans et bourgeois, acquièrent rapidement le statut de menace d'État. Ils deviennent alors la proie de la milice locale ou sont accusés d'hérésie par les représentants de l'Église, voire obligés de se soumettre à la miséricorde des répurgateurs. Malgré les risques, les Agitateurs poursuivent néanmoins leurs activités. Certains croient dur comme fer en leur cause, mais d'autres sont de cyniques sycophantes aussi corrompus que ceux contre lesquels ils se répandent en invectives.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	—	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Commérage *ou* Connaissances académiques (histoire), Connaissances académiques (droit) *ou* Connaissances générales (Empire), Dissimulation, Langue (bretonnien *ou* tiléen), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception.

Talents :
Combat de rue *ou* Sang-froid, Éloquence, Fuite.

Dotations :
Armure légère (veste de cuir), vêtements confortables, 2d10 tracts de diverses causes.

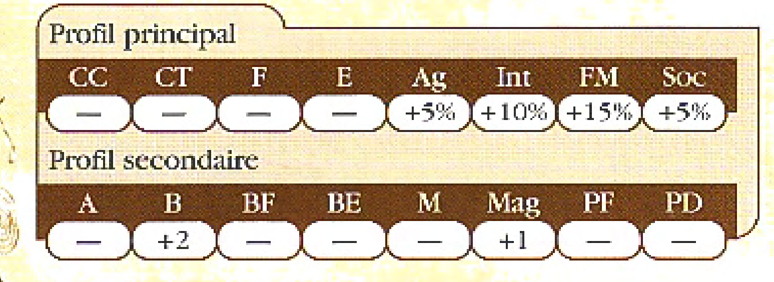
Accès :
Bandit de grand chemin, Bourgeois, Capitaine, Étudiant, Fanatique, Héraut, Scribe, Serviteur.

Débouchés :
Charlatan, Démagogue, Escroc, Fanatique, Hors-la-loi, Politicien.

APPRENTI SORCIER

Description

Les humains dotés de facultés magiques sont des individus dangereux et redoutés. En effet, le sorcier en herbe laisse parfois dans son sillage démons et catastrophes. Pour faire face à cette menace, l'Empire envoie ces individus dans l'un des huit ordres de magie. Durant leur apprentissage, les jeunes sorciers apprennent à manipuler la magie en toute sécurité et choisissent l'ordre qu'ils rejoindront définitivement. Certains apprentis sont voués à servir le sorcier qui a découvert leurs talents, mais d'autres partent à l'aventure pour gagner suffisamment d'argent et passer sous la tutelle des collèges de magie. Les elfes sont doués de talents magiques innés et se passent des services des institutions humaines puisqu'ils apprennent auprès de leurs propres maîtres. Pour plus de détails sur les ordres de magie, reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie**.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Compétences :
Connaissances académiques (magie), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie.

Talents :
Harmonie aethyrique *ou* Mains agiles, Intelligent *ou* Résistance accrue, Magie commune (occulte).

Dotations :
Bâton, sac à dos, livre imprimé.

Accès :
Érudit, Étudiant, Scribe, Sorcier de village.

Débouchés :
Compagnon sorcier, Érudit, Scribe.

Note : si vous souhaitez user de sorts dès le début du jeu, pensez à augmenter votre caractéristique de Magie à l'aide de la promotion gratuite acquise lors de la création de personnage. Les halflings et les nains n'ont pas le droit d'entreprendre cette carrière. Les utilisateurs de magie sont craints, voire haïs, aussi songez-y à deux fois avant de vous tourner vers cette carrière.

ARTISAN



Description

Les Artisans sont des ouvriers expérimentés. Bien qu'ils se réunissent habituellement en ville, on en trouve également dans tous les villages de l'Empire. Ils créent des biens que les marchands revendent ensuite et jouent un rôle important dans l'économie de l'Empire. Les Artisans incluent apothicaires, arquebusiers, brasseurs, calligraphes, camelots, cartographes, charpentiers, charpentiers navals, cristalliers, fabricant d'arcs, fabricants d'armes, fabricants d'armures, forgerons, herboristes, maçons et tailleurs. Chaque métier dispose de sa guilde, mais toutes les guildes ne disposent pas de chapitres à l'échelon local.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	+5%	+5%	+10%	+5%	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage *ou* Soins des animaux, Conduite d'attelages, Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Lire/écrire, Marchandage, Métier (deux au choix), Perception.

Talents :
Dur en affaires *ou* Intelligent.

Dotations :
Armure légère (gilet de cuir), 1d10 co.

Accès :
Bourgeois, Chirurgien barbier, Garde, Mercanti, Paysan.

Débouchés :
Émissaire elfe, Fanatique, Ingénieur, Maître-artisan, Marchand, Milicien.

BATELEUR



Description

Acrobates, lanceurs de couteaux, hypnotiseurs, danseurs et ventriloques, l'Empire est plein de Bateleurs. Certains entreprennent cette carrière pour le simple frisson que procure la clameur d'une foule, mais d'autres le font pour vivre. Nombre de Bateleurs souhaitent avant tout échapper à une morne vie de villageois impérial. Ces individus voyagent beaucoup, parfois seuls mais généralement au sein d'une troupe qui se produit dans les communautés qui se situent sur son chemin. Les troupes les plus chanceuses ne cessent jamais de travailler et passent parfois plusieurs mois d'affilée dans la même ville. Les autres vivotent bon gré mal gré et sont en quête permanente d'un public susceptible de reconnaître leur talent. Les meilleurs Bateleurs sont parrainés par des nobles et gagnent de coquettes sommes quand ils donnent une représentation devant l'élite de la société.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

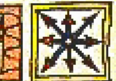
Compétences :
Charisme, Commérage *ou* Évaluation, Connaissances générales (Empire), Expression artistique (deux au choix), Langue (reikspiel), Natation *ou* Soins des animaux, Perception, *une au choix parmi* : Baratin, Emprise sur les animeaux, Dressage, Équitation, Escalade, Escamotage, Hypnotisme, Ventriloquie.

Talents :
Deux au choix : Acrobatie équestre, Adresse au tir, Éloquence, Force accrue, Imitation, Lutte, Maîtrise (armes de jet), Réflexes éclair, Sur ses gardes.

Dotations :
Armure légère (gilet de cuir), *une au choix parmi* : instrument de musique (un au choix), outils d'artisan (Expression artistique), 3 dagues de jet, 2 haches de jet, *une au choix* : costume de scène, vêtements confortables.

Accès :
Escroc, Héraut, Vagabond, Voleur.

Débouchés :
Charlatan, Escroc, Ménestrel, Vagabond, Voleur.

BATELIER

Description

Les cours d'eau de l'Empire sont des voies de communication et de commerce de première importance. Ils assurent un transport rapide et relient la plupart des grandes villes du royaume. Les Bateliers sillonnent ces voies navigables encombrées, transbahutant passagers et biens au travers de l'Empire et parfois même jusqu'à Kislev. Bien que les rivières soient plus sûres que certaines routes qui traversent d'épaisses forêts, elles ne sont pas sans dangers. De nombreux cours d'eau passent par des régions sauvages et inexplorées. Le Batelier se doit donc d'être toujours prêt à protéger sa marchandise des pillards et autres brigands. Ainsi, les Bateliers les plus expérimentés sont aussi coriaces qu'ingénieux. Du reste, ce sont de bons combattants et d'excellents navigateurs.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Canotage, Commérage *ou* Résistance à l'alcool, Connaissances générales (Empire *ou* Kislev), Langage secret (langage des rôdeurs) *ou* Langue (kislevien), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Survie.

Talents :
Grand voyageur, Sens de l'orientation.

Dotations :
Armure légère (veste de cuir), bateau à rames.

Accès :
Contrebandier, Passeur.

Débouchés :
Contrebandier, Marin, Matelot, Navigateur, Pêcheur.

BERSERK NORSE

Description

La Norsca est une contrée nordique austère et remplie de monstres cruels comme les trolls des glaces et les enfants du Chaos, mais elle accouche également de solides guerriers. Les Berserks norses constituent une organisation de combattants redoutés, et ce à juste titre. Pour montrer leur courage, ils combattent sans armure. Leur comportement donne tout lieu de croire qu'ils sont enragés. Les sagas content nombre de leurs exploits et ils occupent une place importante dans les récits des soldats impériaux qui ont eu l'occasion de les affronter. Certains Berserks se rendent dans l'Empire parce qu'on les a exilés ou tout simplement parce qu'ils souhaitent découvrir le monde. Il est rare qu'ils restent longtemps au même endroit, car les gardes ont tendance à chasser ces lunatiques enragés. Les Berserks sont cependant des mercenaires prisés en raison de leur rareté et de leur efficacité.

Note : s'il s'agit de votre carrière de départ, vous êtes originaire de Norsca.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	—	+10%	+10%	—	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

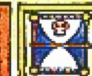
Compétences :
Connaissances générales (Norsca), Expression artistique (conteur), Intimidation, Langue (norse), Natation, Résistance à l'alcool.

Talents :
Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Sur ses gardes.

Dotations :
Armure légère (gilet de cuir), bouteille d'alcool fort, arme à deux mains *ou* bouclier.

Accès :
aucun.

Débouchés :
Gladiateur, Marin, Mercenaire, Sergent, Vétéran.

BOURGEOIS



Description

Les grandes villes de l'Empire prenant de plus en plus d'importance, une nouvelle classe de citoyen, le Bourgeois, a fait son apparition. Les Bourgeois et leurs ancêtres se sont extraits de la masse paysanne et se sont installés en ville. Aujourd'hui, ils constituent un véritable ciment social qui assure la cohésion de la société urbaine.
Ce sont des propriétaires d'échoppe, de petits marchands, des négociants et autres fonctionnaires locaux. Ils ne s'attirent pas autant de mépris que la paysannerie, mais n'occupent pas non plus la même place que la noblesse. Vivant au sein de quartiers bondés, ils sont généralement les premières victimes des épidémies, mais ils préféreraient mourir plutôt que de travailler la terre à la campagne. Selon eux, la vie citadine engendre davantage d'opportunités que de problèmes.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	—	—	+5%	+10%	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage *ou* Lire/écrire, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) *ou* Résistance à l'alcool, Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, kislevien *ou* tiléen), Langue (reikspiel), Marchandage, Perception.

Talents : Dur en affaires, Intelligent *ou* Sociable.

Dotations : Boulier, lanterne, vêtements confortables.

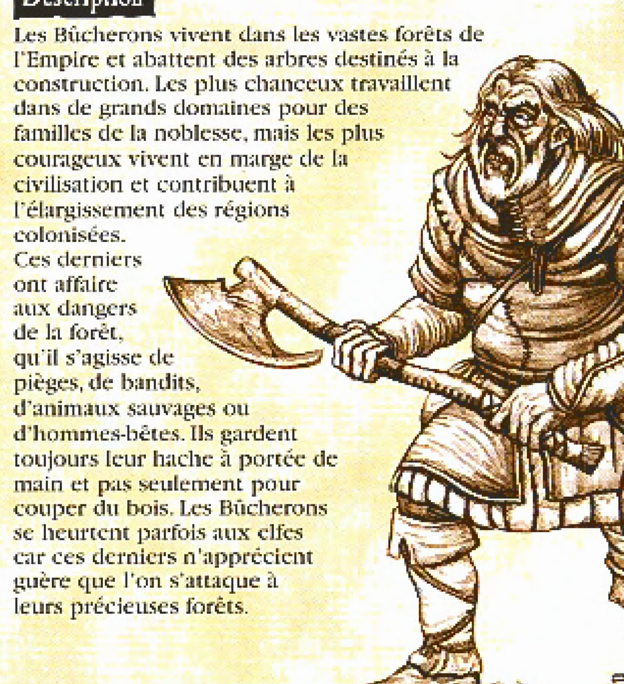
Accès : Aubergiste, Serviteur.

Débouchés : Agitateur, Artisan, Aubergiste, Marchand, Milicien, Receleur, Valet.

BÛCHERON

Description

Les Bûcherons vivent dans les vastes forêts de l'Empire et abattent des arbres destinés à la construction. Les plus chanceux travaillent dans de grands domaines pour des familles de la noblesse, mais les plus courageux vivent en marge de la civilisation et contribuent à l'élargissement des régions colonisées.
Ces derniers ont affaire aux dangers de la forêt, qu'il s'agisse de pièges, de bandits, d'animaux sauvages ou d'hommes-bêtes. Ils gardent toujours leur hache à portée de main et pas seulement pour couper du bois. Les Bûcherons se heurtent parfois aux elfes car ces derniers n'apprécient guère que l'on s'attaque à leurs précieuses forêts.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	—	+5%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Braconnage *ou* Pistage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langage secret (langage des rôdeurs), Perception.

Talents : Camouflage rural, Course à pied *ou* Résistance accrue, Maîtrise (armes lourdes).

Dotations : Arme à deux mains (hache à deux mains), armure légère (veste de cuir), nécessaire antipoison.

Accès : Charbonnier, Vagabond.

Débouchés : Chasseur, Hors-la-loi, Milicien, Pisteur, Vagabond.





CHARBONNIER

Description

On trouve des Charbonniers dans tous les villages de l'Empire. Ils brûlent du bois pour en faire du charbon, combustible des plus vitaux pendant les mois d'hiver.
Leur travail étant à la fois salissant et dangereux, ils travaillent à l'extérieur des villages.
Ils privilégient d'ailleurs l'orée des forêts puisqu'ils y trouvent leur outil de travail. Cependant, cet isolement en fait un travail risqué car le Charbonnier est une proie facile pour les créatures maléfiques des forêts.
En conséquence, les Charbonniers disposent toujours d'une arme sous la main, même s'il s'agit d'un simple gourdin.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (rôdeur), Commérage *ou* Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) *ou* Dissimulation, Escalade, Fouille, Marchandage, Perception, Survie.

Talents :
Force accrue *ou* Intelligent, Fuite.

Dotations :
3 torches, boîte d'amadou, arme à une main (hachette).

Accès :
Chasseur, Mercanti, Mineur, Paysan.

Débouchés :
Bûcheron, Chasseur, Mineur, Pisteur, Vagabond.

CHASSEUR

Description

Bien que l'Empire soit loin des tribus qui le fondèrent il y a 2 500 ans, certaines choses n'ont pas vraiment changé depuis. Si les paysans cultivent une partie des terres, de vastes régions impériales sont encore couvertes de forêts ou tout simplement hostiles à l'agriculture. C'est sur ces terres que les Chasseurs et autres trappeurs prospèrent.
Qu'il s'agisse de pièges ou de tirs bien placés, ils utilisent les mêmes techniques que leurs ancêtres pour capturer le gibier. Il est nécessaire de disposer d'un certain talent pour traquer un animal sauvage tout en évitant les sinistres créatures des bois.
Vêtu de peaux et de fourrures, le Chasseur passe parfois pour un sauvage auprès des citadins, mais il se soucie rarement de ce qu'on pense de lui.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+15%	—	+5%	+10%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (rôdeur), Braconnage *ou* Déplacement silencieux, Dissimulation, Fouille *ou* Natation, Perception, Pistage, Survie.

Talents :
Camouflage rural *ou* Tireur d'élite, Dur à cuire *ou* Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclair *ou* Résistance accrue.

Dotations :
Arc long et 10 flèches, 2 collets, nécessaire antipoison.

Accès :
Bûcheron, Charbonnier, Gardien tribal.

Débouchés :
Charbonnier, Chasseur de primes, Franc-archer, Gardien tribal, Mineur, Pisteur, Sentinelle halfling, Soldat.



CHASSEUR DE PRIMES

Description

Les Chasseurs de primes gagnent leur vie en traquant les criminels, les bandits et autres fugitifs pour les livrer à la justice. Un Chasseur de primes travaillant seul arrive parfois à se frayer un chemin jusqu'à des endroits inaccessibles pour des unités militaires. Cela explique que ces hommes font de bons auxiliaires pour le guet ou la milice. Dirigeants locaux, guildes et autres conseils se chargent de régler leurs primes. Il leur arrive de trouver leurs employés des plus déplaisants, mais ceux-ci n'en sont pas moins efficaces contre les brigands, les troupes de gobelins et autres menaces. Les Chasseurs de primes sont des tueurs professionnels qui font peu de cas de la vie d'autrui. Usant de leurs formidables talents pour traquer et éliminer leur gibier, ils se montrent généralement impitoyables. Les plus démunis les craignent par-dessus tout car il est très facile de faire passer un malheureux paysan pour le coupable. Les autorités les considèrent comme un mal nécessaire et les accueillent rarement à bras ouverts.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	+5%	—	+10%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Intimidation, Perception, Pistage, Survie.

Talents :
Adresse au tir *ou* Coups puissants, Camouflage rural, Coups assommants *ou* Tireur d'élite, Maîtrise (armes paralysantes).

Dotations :
Arbalète et 10 carreaux, filet, armure légère (gilet de cuir et calotte de cuir), menottes, 10 mètres de corde.

Accès :
Chasseur, Garde du corps, Gladiateur, Kossar kislevite, Mercenaire, Sentinelle halfling.

Débouchés :
Chasseur de vampires, Franc-archer, Mercenaire, Pisteur, Spadassin.

CHIFFONNIER

Description

Les Chiffonniers sont des charognards qui vivent grâce aux déchets d'autrui. Leur carriole les entraîne dans des villes et des villages où ils ramassent les ordures, les haillons et autres vieilleries dont ils disposent contre quelques pièces ou une simple babiole. Ils sont bien évidemment répandus dans les villes de l'Empire, qui génèrent de grandes quantités de déchets. Vu le nombre de biens qui leur passent entre les mains, les Chiffonniers sont également de petits commerçants. En effet, les ordures d'un riche bourgeois constituent parfois un véritable trésor pour un malheureux paysan.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	+10%	+5%	—	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme *ou* Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Marchandage, Perception, Soins des animaux.

Talents :
Code de la rue *ou* Sang-froid, Dur à cuire *ou* Résistance aux maladies.

Dotations :
Carriole, 3 besaces.

Accès :
Paysan, Ratier, Vagabond.

Débouchés :
Contrebandier, Mercanti, Monte-en-l'air, Receleur, Trafiquant de cadavres.



CHIRURGIEN BARBIER

Description

Les Chirurgiens barbiers offrent des soins efficaces, mais parfois douloureux, aux braves gens de l'Empire. Ils ne sont pas aussi savants que les médecins, ce qui explique que ces derniers disposent d'une guilde distincte, mais ils en connaissent un rayon en matière d'anatomie. Bien qu'ils taillent barbes et cheveux, ils sont avant tout connus pour les saignées, les opérations chirurgicales et les amputations qu'ils pratiquent à tour de bras. Les Chirurgiens barbiers se dotent d'un éventail très large d'outils, parmi lesquels de petits scalpels et de redoutables scies. Ils disposent cependant d'instruments encore plus menaçants pour leur passe-temps le plus craint : la dentisterie. La plupart des embarcations de grande taille abritent un tel personnage au sein de leur équipage. On les trouve tout aussi fréquemment dans les villes.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Conduite d'attelages *ou* Natation, Langue (bretonnien, reikspiel *ou* tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Perception, Soins.

Talents :
Chirurgie, Intelligent *ou* Résistance aux maladies, Résistance accrue *ou* Sociable.

Dotations :
Outils d'artisan (chirurgien barbier).

Accès :
Étudiant, Initié.

Débouchés :
Artisan, Bourreau, Médecin, Trafiquant de cadavres, Vagabond.

COCHER

Description

Si l'Empire est une puissante nation, ses terres sont loin d'être sûres. En effet, de vastes régions ne sont pas cultivées et n'ont jamais été pacifiées. Un système de routes des plus précaires relie les villages et les villes, ce qui permet aux Cochers de gagner leur vie en travaillant pour l'une des nombreuses compagnies de diligence impériales. Souvent, les routes sont en mauvais état ou sous la menace de gobelins, d'hommes-bêtes et de brigands. Les Cochers n'en risquent cependant pas moins leur vie pour conduire passagers et marchandises à destination en empruntant les routes impériales. Chaque jour qui passe est une course visant à atteindre le village ou le relais suivant avant la tombée de la nuit. En effet, nul ne souhaite passer la nuit dehors, surtout quand la lune du Chaos fait son apparition dans le ciel.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (rôdeur), Commérage *ou* Marchandage, Conduite d'attelages, Équitation *ou* Soins, Langue (bretonnien, kislevien *ou* tiléen), Orientation, Perception, Soins des animaux.

Talents :
Grand voyageur *ou* Sur ses gardes, Maîtrise (armes à feu).

Dotations :
Tromblon avec poudre et munitions pour 10 tirs, armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), instrument de musique (corne de cocher).

Accès :
Éclaireur, Messager.

Débouchés :
Bandit de grand chemin, Collecteur de taxes, Contrebandier, Hors-la-loi, Passeur, Patrouilleur, Pisteur.

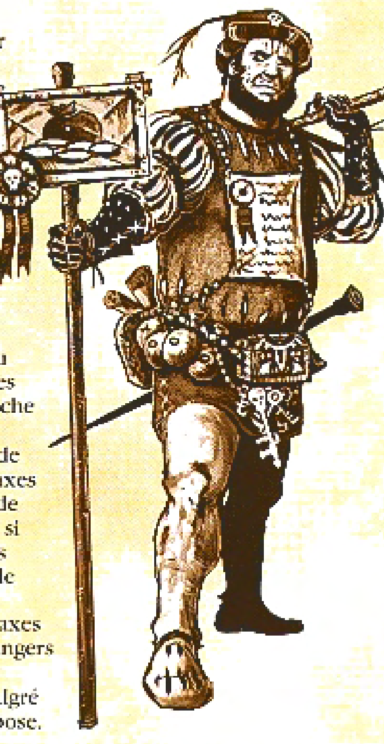




COLLECTEUR DE TAXES

Description

La collecte d'argent pour le compte du gouvernement est un travail ingrat, mais le faire en milieu sauvage est synonyme de peine de mort. Les Collecteurs de taxes vivent dans de petites maisons isolées, sur le bord des routes, et encaissent l'argent des voyageurs. L'argent perçu est alloué à l'entretien des routes, mais cela n'empêche pas les voyageurs de protester, de frapper ou de tuer les Collecteurs de taxes qui tentent simplement de faire leur travail. Comme si cela ne suffisait pas, leurs maisons font des cibles de choix pour les bandits. La vie de Collecteur de taxes présente tellement de dangers que peu d'individus s'attardent à ce poste malgré le salaire élevé qu'il propose.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage *ou* Marchandage, Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, kislevien *ou* tiléen), Lire/écrire, Perception.

Talents :
Réflexes éclair *ou* Tireur d'élite.

Dotations :
Coffre, arbalète et 10 carreaux, armure moyenne (gilet de mailles et gilet de cuir), bouclier, 1d10 co.

Accès :
Cocher, Patrouilleur, Régisseur.

Débouchés :
Bandit de grand chemin, Hors-la-loi, Passeur, Politicien, Sentinelle halfling, Soldat, Voleur.

COMBATTANT DES TUNNELS

Description

Au fil des siècles, les incursions du Chaos et des peaux-vertes ont balayé de nombreuses forteresses naines des Montagnes du Bord du Monde. Pour protéger leurs dernières cités fortifiées, les nains ont formé des soldats d'élite spécialisés dans le combat en souterrain. Ces hommes, les Combattants des tunnels, sont de vaillants guerriers qui cherchent à juguler l'avancée du mal et à protéger leur peuple. Bien que la plupart des Combattants des tunnels soient nains, des membres d'autres races se joignent parfois à leurs rangs en échange d'or. De jeunes nains de l'Empire entreprennent souvent cette carrière afin de prouver leur courage et de montrer leur solidarité vis-à-vis de leurs cousins des montagnes.

Note : seuls les nains peuvent devenir Combattants des tunnels dans le cadre de la carrière de départ.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+5%	+10%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Escalade, Esquive, Filature, Orientation, Perception.

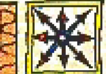
Talents :
Acuité auditive *ou* Sang-froid, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Sens de l'orientation.

Dotations :
Arbalète et 10 carreaux, armure moyenne (manteau de mailles, veste de cuir et jambières de cuir), bouclier, grappin, 10 mètres de corde, outre.

Accès :
Contrebandier, Kossar kislevite, Mercenaire, Mineur, Pilleur de tombes, Porterune, Ratier.

Débouchés :
Contrebandier, Gladiateur, Pilleur de tombes, Porterune, Sergent, Vétéran.





CONTREBANDIER

Description

La plupart des routes et des mers du Vieux Monde sont soumises à des droits et autres impôts. Les collecteurs de taxes impériaux, les agents de recouvrement locaux, les petits seigneurs et quelques gros bras fixent des frais sur les mouvements de marchandises. Les taxes légales sont déjà élevées, mais de nombreux pirates et chefs de bande exigent une part du gâteau en échange d'un passage sans encombres. Dans les ports de grande taille comme Marienburg, presque tout ce qui entre ou sort est taxé. Étant donné la situation, la contrebande est une activité lucrative. Bien qu'elle soit illégale, la plupart des citoyens de l'Empire n'hésitent pas à y recourir et à rogner sur les taxes. À leurs yeux, les percepteurs et les bureaucrates sont les vrais voleurs.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5 %	+5 %			+10 %	+10 %		+10 %

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+2	—	—				

Compétences :
Alphabet secret (voleur) *ou* Langue (bretonnien *ou* kislevien), Canotage, Commérage *ou* Langage secret (langage des voleurs), Conduite d'attelages, Déplacement silencieux, Évaluation, Fouille, Marchandage, Natation, Perception.

Talents :
Code de la rue *ou* Dur en affaires

Dotations :
Armure légère (veste de cuir), 2 torches, mule et carriole *ou* bateau à rames.

Accès :
Aubergiste, Batelier, Chiffonnier, Cocher, Combattant des tunnels, Ingénieur, Marin, Matelot, Mercanti, Mineur, Passeur, Régisseur

Débouchés :
Batelier, Charlatan, Combattant des tunnels, Marin, Passeur, Receleur, Voleur.

COUPE-JARRET

Description

Dans les milieux criminels, force et brutalité sont des vertus appréciées et aucune profession ne les illustre mieux que le Coupe-jarret. Quand il s'agit de recupérer de l'argent, de faire taire un agitateur ou d'empêcher des rivaux d'aller trop loin, on fait appel au Coupe-jarret. Quelques coups de bâton suffisent généralement à faire passer le message, mais les cas les plus sensibles ont droit à la totale. Dans ce cas, mieux vaut prendre la poudre d'escampette, d'autant que les cimetières sont pleins de ceux qui pensaient s'en sortir grâce à leur jugeote. Toutes les guildes de voleurs et les organisations criminelles abritent des Coupe-jarrets.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10 %		+5 %	+5 %		–	+5 %	+5 %

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2		—	—		–	

Compétences :
Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Résistance à l'alcool.

Talents :
Coups assommants, Coups précis *ou* Lutte, Désarmement, Réflexes éclair *ou* Sang-froid, Résistance aux poisons *ou* Sur ses gardes.

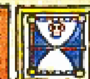
Dotations :
Coups-de-poing, armure moyenne (gilet de mailles et gilet de cuir).

Accès :
Matelot, Spadassin.

Débouchés :
Bourreau, Garde du corps, Gladiateur, Mercenaire, Racketteur.










DIESTRO ESTALIEN

Description

Les Royaumes Estaliens se situent au sud-est de l'Empire, où la menace du Chaos semble lointaine. En effet, les Désolations du Chaos se dressent bien loin de cette contrée ensoleillée qui, contrairement à l'Empire et à Kislev, n'a jamais été confrontée aux hordes sanguinaires. Son peuple s'attache à d'autres activités, de la science à l'art du crime et de la vendetta en passant par l'érudition. Les Estaliens adorent croiser le fer. Du reste, les villes du pays abritent de nombreuses écoles d'escrime, chacune enseignant un style différent des autres. Nombre de ces styles découlent directement des enseignements de maître Figueroa, épéiste légendaire qui appliquait diverses théories scientifiques à son jeu, pour un résultat spectaculaire. Les disciples du style Figueroa, connus sous le nom de Diestro, se battent en duel à travers tout le pays. Certains, las de leur patrie, cherchent l'aventure ailleurs, plus particulièrement en Tilée et en Bretonnie. Les plus courageux se rendent dans le nord de l'Empire pour mesurer leur rapière à des adversaires de valeur, mais également pour voir à quoi ressemble une région située aux avant-postes de la lutte contre le Chaos.

Note : s'il s'agit de votre carrière de départ, vous êtes Estalien mais parcourez l'Empire pour y trouver l'aventure.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	—	+5%	+5%	+10%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (science), Connaissances générales (Estalie), Esquive, Langue (estalien), Lire/écrire.

Talents : Combattant virevoltant *ou* Réflexes éclair, Coups précis *ou* Sur ses gardes, Coups puissants, Maîtrise (armes d'escrime).

Dotations : Fleuret *ou* rapière, beaux atours, parfum, potion de soins.

Accès : Aucun.

Débouchés : Bandit de grand chemin, Duelliste, Escroc, Garde du corps, Spadassin.

ÉCLAIREUR

Description

Les Éclaireurs sont habitués à évoluer en extérieur et effectuent des missions de reconnaissance pour l'armée, les caravanes et autres voyageurs. Constamment à l'affût d'embuscades et autres dangers, ce sont leurs yeux et leurs oreilles. Opérant en aval du groupe qu'ils accompagnent, ils doivent faire montre d'autonomie et de jugement. Il leur faut faire confiance à leur instinct et savoir prendre les bonnes décisions, d'autant qu'ils n'ont personne vers qui se tourner quand ils évoluent seuls dans une région sauvage. Les Éclaireurs travaillent dans leur région natale et tirent le meilleur parti de leurs connaissances. Certains font figure de pionniers et s'aventurent sur des terres inconnues ou hostiles. Ces Éclaireurs gagnent alors plus d'argent, mais leur espérance de vie s'en trouve réduite d'autant.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	—	+10%	+10%	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Déplacement silencieux, Équitation, Fouille, Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie.

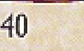
Talents : Force accrue *ou* Sang-froid, Maîtrise (armes paralysantes), Sens de l'orientation.

Dotations : Arc *ou* arbalète et 10 flèches *ou* carreaux, filet, fouet *ou* lasso, armure légère (veste de cuir), bouclier, 10 mètres de corde, cheval de selle avec selle et harnais.

Accès : Gardien tribal, Messager, Patrouilleur, Soldat.

Débouchés : Bandit de grand chemin, Cocher, Mercenaire, Patrouilleur, Pisteur.










ÉCUYER

Description

Les Écuyers sont des chevaliers en cours de formation. Souvent de noble extraction, ils assistent les chevaliers, à la ville comme au champ de bataille. Bien qu'ils ne soient parfois rien de plus que des domestiques, servant à manger et à boire à leur seigneur ou s'occupant de l'armure et du cheval de celui-ci, ce travail éreintant est censé les endurcir et les préparer à la chevalerie. En retour, leurs seigneurs doivent leur apprendre à se battre, mais certains semblent faire montre de laxisme en la matière. Les enfants chéris des nobles entreprennent cette carrière pendant quelques mois au pire, mais les moins fortunés s'y embourbent pendant des années avant de pouvoir faire leurs preuves.

Note : si vous prenez Connaissances générales (Bretonnie) et Langue (bretonnien) lors de la création de personnage, vous pouvez être originaire de Bretonnie si vous le souhaitez.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	—	—	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme *ou* Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique) *ou* Connaissances générales (Bretonnie), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (bretonnien *ou* reikspiel), Soins des animaux

Talents : Coups puissants, Étiquette, Maîtrise (armes de cavalerie).

Dotations : Demi-lance, armure moyenne (gilet de mailles, cagoule de mailles et veste de cuir), bouclier, cheval de selle avec selle et harnais.

Accès : Héraut, Noble, Valet.

Débouchés : Chevalier, Hors-la-loi, Noble, Sergent, Vétéran.

ÉMISSAIRE ELFE

Description

Les doyens des grandes familles marchandes elfes sont à des lieues des affaires qui agitent l'Empire au quotidien. À leurs yeux, les humains ont une espérance de vie si courte qu'il leur est difficile de rester au courant des orientations politiques du Vieux Monde. Quand il leur faut réactualiser leurs informations, ils ont recours aux services d'Émissaires. Ces jeunes elfes constituent en quelque sorte la façade des maisons marchandes. Ils sont chargés de négocier les contrats, de conclure les affaires et de maintenir la paix avec les humains des grands comptoirs commerciaux comme Altdorf, Nuln et Marienburg. Cependant, la patience des elfes a ses limites et beaucoup d'Émissaires finissent par quitter leur famille pour mener une vie d'aventurier.

Note : seuls les elfes peuvent entreprendre cette carrière.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire *ou* Pays Perdu), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Natation, Perception.

Talents : Dur en affaires *ou* Grand voyageur

Dotations : Armure légère (veste de cuir), 2 vêtements confortables, accessoires de calligraphie

Accès : Artisan, Étudiant

Débouchés : Charlatan, Escroc, Étudiant, Marchand, Marin, Vagabond.




ESCROC

Description

Si les Escrocs avaient un proverbe, ce serait le suivant : ne travaille pas honnêtement si tu peux l'éviter. Ces arnaqueurs à la langue bien pendue recourent à leur charisme et à leur chance pour se tailler une place dans le monde. Certains exercent le métier d'entremetteur, qui consiste à guider les clients dans les repaires du vice et de l'iniquité qu'abrite toute ville. Les autres sont des joueurs ou des conteurs professionnels. Tous les Escrocs préfèrent user de leur cervelle que de leur épée, ce qui explique qu'ils ont toujours une bonne histoire au bord des lèvres. Bien que les Escrocs élisent souvent domicile en ville, certains n'hésitent pas à voyager, tirant profit de machinations complexes avant de changer d'air. Les Escrocs les plus talentueux ne se font jamais prendre. Leurs mensonges sont tellement convaincants que même leurs victimes ne réalisent pas l'arnaque.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (voleur) *ou* Jeu, Baratin, Charisme, Commérage *ou* Marchandage, Évaluation, Expression artistique (acteur *ou* conteur), Fouille *ou* Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Perception.

Talents :
Chance *ou* Sixième sens, Code de la rue *ou* Fuite, Éloquence.

Dotations :
Beaux atours *ou* dés (os) *ou* paquet de cartes, 1d10 co.

Accès :
Agitateur, Assassin, Bateleur, Diestro estalien, Duelliste, Émissaire elfe, Marin, Noble, Valet, Voleur.

Débouchés :
Bateleur, Charlatan, Démagogue, Hors-la-loi, Serviteur, Voleur.

ÉTUDIANT

Description

Les grandes villes de l'Empire abritent un certain nombre d'universités. À l'instar de l'école impériale des ingénieurs, la plupart sont financées par l'État. La première université de l'Empire fut fondée à Nuln, ville aujourd'hui encore réputée pour ses institutions pédagogiques (et, ironie du sort, pour l'école impériale d'artillerie). Les Étudiants de l'Empire ont le choix entre de nombreux cours, de l'histoire à l'anatomie en passant par la science. Évidemment, beaucoup préfèrent s'amuser avec leurs camarades dans les tavernes aux alentours de l'université et se font recaler en moins d'un an. Les Étudiants elfes ne se rendent pas aux universités impériales mais apprennent auprès de leurs propres maîtres. Les Étudiants halflings sont tolérés dans les universités en raison d'une obscure ordonnance impériale demandée par l'Ancien du Moot il y a bien lontemps de cela.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme *ou* Résistance à l'alcool, Commérage *ou* Connaissances académiques (une au choix), Connaissances académiques (une au choix), Fouille *ou* Soins, Langue (classique), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception.

Talents :
Calcul mental *ou* Grand voyageur, Étiquette *ou* Linguistique, Intelligent *ou* Sociable.

Dotations :
Deux livres scolaires correspondant aux compétences de Connaissances choisies, accessoires de calligraphie.

Accès :
Émissaire elfe, Ménestrel, Noble, Pilleur de tombes, Valet.

Débouchés :
Agitateur, Apprenti sorcier, Chirurgien barbier, Émissaire elfe, Érudit, Ingénieur, Initié, Médecin.





FANATIQUE

Description

Les Fanatiques ont tout perdu. Peut-être leur famille a-t-elle été massacrée par des hommes-bêtes, peut-être leur village a-t-il été rasé par des orques. Mais il est également possible que leur entreprise ait été anéantie par un marchand ou que leurs filles aient été enlevées par un noble envieux. Quel que soit le cas, ces hommes et ces femmes n'ont plus rien si ce n'est la religion. Ils ont trouvé le salut dans les sermons enflammés des prêtres-guerriers de Sigmar ou d'Ulric. Aujourd'hui, ils parcourent l'Empire vêtus de guenilles, cherchant à punir les minions du mal et du Chaos. Ils souhaitent trouver la rédemption dans le sang, qu'il s'agisse du leur ou de celui de leurs ennemis. Ils n'ont pas l'entraînement de soldats, mais la flamme de la foi couve en eux et il s'agit assurément d'une arme puissante.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+10%	—	—	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Empire), Intimidation, Lire/écrire.

Talents : Dur à cuire *ou* Sociable, Éloquence, Force accrue *ou* Sang-froid, Maîtrise (fléaux)

Dotations : Fleau d'armes *ou* morgenstern, armure legere (veste de cuir), bouteille d'alcool fort de bonne qualité

Accès : Agitateur, Artisan, Champion de justice, Initié, Paysan.

Débouchés : Agitateur, Flagellant, Hors-la-loi, Initié, Moine

GARDE

Description

À l'origine, les villes étaient responsables du recrutement et de l'entraînement de leur guet, mais la corruption était telle que l'Empereur confia cette tâche à l'armée régulière. Aujourd'hui, certains régiments menant une vie de garnison font office de guet. Cela a eu pour effet de réduire sensiblement la corruption, mais l'armée elle-même n'est pas à l'abri de ce genre de tentation. Les Gardes sont responsables du maintien de l'ordre et ont le droit de procéder à des arrestations. Dans les petites villes, ils jouent également le rôle de soldats du feu. Pour certains soldats, le guet est une affectation temporaire. Pour d'autres, cela devient la carrière de toute une vie.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	—	+5%	+10%	—	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (droit), Esquive, Fouille, Intimidation, Perception, Pistage.

Talents : Combat de rue *ou* Désarmement, Coups assommants, Coups puissants, Intelligent *ou* Sang-froid.

Dotations : Armure légère (veste de cuir), lanterne et perche, huile pour lampe, uniforme.

Accès : Geôlier, Soldat.

Débouchés : Artisan, Mercenaire, Patrouilleur, Racketteur, Sergent, Soldat.



GARDE DU CORPS

Description

Selon les habitants du Vieux Monde, les marchands d'Altdorf sont tellement malhonnêtes qu'il leur faut louer les services de Gardes du corps pour veiller sur leur vie et leurs intérêts. Bien évidemment, le Vieux Monde est une région dangereuse et les villes qu'il abrite ne font pas exception à la règle. En effet, il n'est pas rare de se faire poignarder dans les rues bondées de métropoles comme Nuln ou Middenheim. Les nantis ont donc recours aux services de Gardes du corps pour les protéger des voleurs et autres bandits. Si beaucoup ont tout l'air de canailles, d'autres arborent les couleurs du noble ou du marchand qui les emploie. Certaines compagnies de Gardes du corps ont pris une importance telle qu'il s'agit quasiment d'armées privées.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Esquive, Intimidation, Perception, Soins.

Talents :
Combat de rue, Coups assommants, Désarmement *ou* Sur ses gardes, Force accrue *ou* Résistance accrue, Maîtrise (armes de jet), Maîtrise (armes de parade).

Dotations :
Rondache, coups-de-poing, 2 haches de jet *ou* 2 dagues de jet, armure légère (veste de cuir).

Accès :
Coupe-jarret, Diestro estalien, Geôlier, Mercenaire.

Débouchés :
Bourreau, Chasseur de primes, Geôlier, Mercenaire, Racketteur, Régisseur, Spadassin

GARDIEN TRIBAL

Description

Certains elfes vivent dans des clairières reculées, au sein de grandes forêts. Pendant que les forces du Chaos grandissaient dans le Vieux Monde, les terres des elfes n'ont fait que décliner. De fait, il ne reste plus beaucoup de communautés elfes au sein de l'Empire, la plus grande étant celle de Laurelorn. Sous les branches de la forêt des elfes se joue une bataille de l'ombre contre les hommes-bêtes et autres créatures nées de la corruption. De petites unités de combattants, les Gardiens tribaux, se portent à la rencontre de l'ennemi. Ces soldats sont issus de familles plus ou moins proches et combattant sous la même bannière de clan. Ce sont des archers expérimentés qui protègent les tribus elfes des créatures de la forêt. Dans cette quête visant à empêcher la disparition des derniers elfes de l'Empire, chaque arc bandé est une lueur d'espoir.

Note : seuls les elfes des bois peuvent entreprendre cette carrière.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Fouille *ou* Soins, Perception, Pistage, Survie.

Talents :
Camouflage rural *ou* Tireur d'élite, Guerrier né *ou* Rechargement rapide.

Dotations :
Arc elfique et 10 flèches, armure légère (veste de cuir).

Accès :
Chasseur, Messager.

Débouchés :
Chasseur, Éclaireur, Pisteur, Vagabond, Vétéran.



GEÔLIER

Description

L'Empire est un état de droit, ce qui signifie qu'il abrite de nombreuses prisons. Malgré les efforts que déploie le clergé de Verena, la déesse de la justice, des innocents ont autant de chance de finir au cachot que les criminels. En effet, selon la loi, mieux vaut faire montre de sévérité que de laxisme. Les geôles impériales sont des cachots nauséabonds où règne en permanence une odeur infecte d'excréments et de sueur rance. Usant de brutalité et d'humiliation, les Geôliers maintiennent l'ordre sur leurs terres. Généralement, ils sont dépourvus de tout sens de la justice et de la miséricorde. En outre, ils semblent totalement hermétiques aux supplications mais n'ont rien contre un bon pot-de-vin. Les pires sont de véritables sadiques qui exultent à la simple pensée du pouvoir qu'ils exercent sur leurs détenus.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	+10%	—	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commandement, Escamotage *ou* Soins, Esquive, Fouille, Intimidation, Perception, Résistance à l'alcool.

Talents :
Lutte, Maîtrise (armes paralysantes), Résistance aux maladies, Résistance aux poisons.

Dotations :
Bouteille de vin de table, chope, *une au choix parmi* : bolas, lasso, filet

Accès :
Garde du corps, Ratier

Débouchés :
Bourreau, Garde, Garde du corps, Ratier, Régisseur.

GLADIATEUR

Description

Selon les rumeurs, le sport auquel les Gladiateurs se livrent trouverait son origine dans les royaumes ogres situés à l'est de l'Empire. En effet, il n'est pas bien difficile de croire qu'une race aussi sauvage a offert ces types de combat à mort à la culture du Vieux Monde. Jadis, la plupart des Gladiateurs étaient des criminels et des prisonniers de guerre. On les jetait dans une arène avec une poignée d'armes et seul le gagnant avait la vie sauve. Aujourd'hui, il existe des Gladiateurs professionnels qui combattent aux côtés des condamnés. Ces individus en quête de gloire et d'adrénaline n'y gagnent généralement qu'une mort brutale sous les hurlements d'une foule surexcitée par la vue du sang. Les meilleurs Gladiateurs deviennent rapidement riches (grâce à leurs trophées et aux paris dont ils font l'objet), ce qui permet à certains esclaves d'acheter leur liberté.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	—	—	+10%	+10%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Esquive, Intimidation.

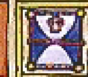
Talents :
Coups précis *ou* Sur ses gardes, Coups puissants, Désarmement *ou* Lutte, Force accrue *ou* Sain d'esprit, Maîtrise (armes lourdes), Maîtrise (armes de parade), Maîtrise (fléaux).

Dotations :
Fléau d'armes *ou* arme à deux mains, coup-de-poing, bouclier *ou* rondache, armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir).

Accès :
Berserk norse, Combattant des tunnels, Coupe-jarret, Spadassin.

Débouchés :
Chasseur de primes, Mercenaire, Spadassin, Tueur de trolls, Vétéran.





HORS-LA-LOI

Description

La justice de l'Empire est expéditive et implacable. Il n'est pas étonnant que tant d'individus fuient la garde et mènent une vie de Hors-la-loi. De ce fait, les collines et forêts du Vieux Monde sont pleines de ces individus. Leur existence est d'autant plus précaire qu'il leur faut composer avec les patrouilles, les soldats et autres agents du maintien de l'ordre, mais également avec les sombres créatures des régions sauvages. Si de nombreux Hors-la-loi ne sont rien de plus que de simples brigands détroussant diligences et caravanes, d'autres se posent en champions de la paysannerie et combattent « pour la justice, non pour les lois ». Tant qu'ils se contentent de s'en prendre aux nantis, les paysans les aident en leur remettant de la nourriture et des renseignements, mais également en les cachant. Ce soutien, et les régions dans lesquelles les Hors-la-loi évoluent, expliquent que l'état a du mal à se charger d'eux. La noblesse locale s'en remet généralement aux chasseurs de primes pour mettre un terme aux activités de banditisme.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (voleur) *ou* Commérage, Braconnage *ou* Natation, Conduite d'attelages *ou* Équitation, Connaissances générales (Empire) *ou* Soins des animaux, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Perception.

Talents : Adresse au tir *ou* Coups assommants, Camouflage rural *ou* Code de la rue.

Dotations : Arc et 10 flèches, armure légère (gilet de cuir), bouclier.

Accès : Agitateur, Aubergiste, Bûcheron, Charlatan, Cocher, Collecteur de taxes, Écuyer, Escroc, Fanatique, Matelot, Mercenaire, Milicien, Paysan, Patrouilleur, Sorcier de village.

Débouchés : Bandit de grand chemin, Démagogue, Vagabond, Vétéran, Voleur.

INITIÉ

Description

La religion occupe aujourd'hui une place secondaire dans le cœur de nombreux habitants du Vieux Monde, mais cela n'empêche pas de jeunes hommes et femmes de consacrer leur existence aux dieux. Pour devenir prêtre, il faut développer des trésors de dévouement et de discipline. Mais avant de pouvoir prétendre devenir prêtre, il faut avoir été un Initié. Des professeurs des plus stricts leur donnent une instruction rigoureuse, mais ils n'ont pas le droit de prêcher ou de conduire l'office avant d'être officiellement ordonnés. Leur instruction inclut littérature, calligraphie, étude des textes sacrés et art du sermon. Ils apprennent également les bases du maniement des armes pour être capables de défendre leur temple en cas de besoin.

Note : au titre d'Initié, vous devez choisir une divinité tutélaire et une Église. Pour plus de détails sur les cultes du Vieux Monde, reportez-vous au **Chapitre 8 : Religion et croyances**. Comme le précise la ligne **Compétences et talents** de la description de votre dieu, ce choix confère un talent ou une compétence supplémentaire.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	+5%	—	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (astronomie *ou* histoire), Connaissances académiques (théologie), Langue (classique), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins.

Talents : Éloquence, Force accrue *ou* Réflexes éclair, Guerrier né *ou* Sociable.

Dotations : Symbole religieux (cf. **Chapitre 8 : Religion et croyances**), robe.

Accès : Chasseur de vampires, Chevalier, Étudiant, Fanatique, Répurgateur, Scribe, Sorcier de village.

Débouchés : Chirurgien barbier, Démagogue, Fanatique, Moine, Prêtre, Scribe.



KOSSAR KISLEVITE

Description

Les Kossars sont originaires d'une tribu ungol qui vivait jadis dans le nord-est de l'Empire. Un peuple oriental, les Gospodars, envahit la région, soumit les Ungols et fonda la nation de Kislev. Durant ce conflit, les Kossars louèrent leurs services de mercenaires aux Gospodars et combattirent les autres tribus ungols. Leur style de combat sans pareil impressionna grandement la noblesse gospodar et depuis cette epoque, des régiments de Kossars servent les tzars de Kislev. Aujourd'hui, les Kossars ne constituent plus une tribu, mais une vaste unité militaire étendue sur l'ensemble de Kislev.
Ces hommes sont armés d'arcs et de grandes haches, ce qui les rend très polyvalents sur le champ de bataille. Las des guerres incessantes qui agitent leur patrie, nombre de Kossars se sont rendus dans l'Empire pour y mener une vie de mercenaires ou d'aventuriers.

Note : s'il s'agit de votre carrière de départ, vous êtes originaire de Kislev.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	+10%	—	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage *ou* Jeu, Connaissances générales (Kislev), Esquive, Fouille, Langue (kislevien), Perception, Résistance à l'alcool, Survie.

Talents : Coups précis, Maîtrise (armes lourdes).

Dotations : Arc et 10 flèches, arme à deux mains (hache à deux mains), armure moyenne (manteau de mailles, veste de cuir et jambières de cuir).

Accès : Aucun.

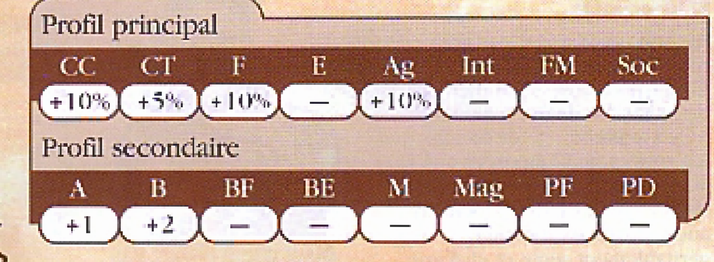
Débouchés : Chasseur de primes, Combattant des tunnels, Mercenaire, Sergent, Vétéran.

MARIN

Description

La plupart des Marins impériaux sont originaires de la province du Nordland dont la côte s'ouvre sur la Mer des Griffes.
Les caraques, loups impériaux et galères de la flotte impériale patrouillent ces eaux, protégeant l'Empire des drakkars norses, des flibustiers bretonniens et des terribles vaisseaux du Chaos. Des Marins endurcis travaillent à bord de ces navires pendant que leurs compatriotes manœuvrent des bateaux marchands, des vaisseaux pirates et autres embarcations privées. La Mer des Griffes abrite également des Marins elfes qui travaillent pour les grandes maisons marchandes. L'activité de la région tourne autour de Marienburg, le plus grand port du Vieux Monde. Cette ville et ses environs (connus sous le nom de Pays Perdu) faisaient jadis partie de la province impériale du Westerland, mais le port a acheté son indépendance il y a des années. Bien que Marienburg soit un terrain neutre d'un point de vue politique, la Mer des Griffes est le théâtre d'affrontements quotidiens. Sur les ponts couverts de sang, les Marins gagnent leur butin et leur ration de rhum journalière.

Note : si vous prenez Connaissances générales (Pays Perdu) à la création de personnage, vous pouvez être originaire du grand port de Marienburg si vous le souhaitez.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+10%	—	+10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Canotage, Connaissances générales (Bretonnie, Norsca, Pays Perdu *ou* Tilée), Escalade, Esquive, Langue (bretonnien, norse *ou* tiléen), Natation, Navigation, Perception *ou* Résistance à l'alcool.

Talents : Combat de rue *ou* Dur à cuire, Combattant virevoltant *ou* Coups puissants, Grand voyageur.

Dotations : Armure légère (gilet de cuir), bouteille d'alcool fort de qualité médiocre.

Accès : Batelier, Berserk norse, Contrebandier, Émissaire elfe, Passeur, Pêcheur.

Débouchés : Contrebandier, Escroc, Matelot, Navigateur, Officier en second.

MATELOT

Description

Les Matelots font office de soldats au sein de la flotte impériale mais également à bord de grands vaisseaux privés. Ils protègent leur navire des pirates, maraudeurs norses et autres pillards. Contrairement aux marins, dont le travail principal est d'assurer la bonne marche du navire, les Matelots sont formés au combat. À terre, ce sont de véritables sergents recruteurs qui se chargent de trouver un nouvel équipage. Leurs méthodes sont telles qu'il n'est pas rare qu'un citoyen imprudent se réveille en pleine mer après avoir reçu un bon coup de gourdin sur la nuque. En raison de ces activités et de leur propension à déclencher des bagarres quand ils sont ivres, les Matelots sont mal vus dans de nombreuses communautés côtières. Cependant, quand des pillards passent à l'attaque, ces mêmes citoyens sont les premiers à accepter l'aide des Matelots endurcis.

Note : si vous prenez Connaissances générales (Pays Perdu) à la création de personnage, vous pouvez être originaire du grand port de Marienburg si vous le souhaitez.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+10%	—	+5%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences : Canotage, Commérage *ou* Langage secret (langage de bataille), Connaissances générales (Pays Perdu) *ou* Jeu, Esquive, Intimidation, Natation, Résistance à l'alcool.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement *ou* Sur ses gardes.

Dotations : Arc *ou* arbalète et 10 flèches *ou* carreaux, armure légère (veste de cuir), bouclier, grappin, 10 mètres de corde.

Accès : Batelier, Marin, Pêcheur.

Débouchés : Contrebandier, Coupe-jarret, Hors-la-loi, Officier en second, Sergent.

MERCANTI

Description

Au sein de l'Empire, des armées sont en mouvement en permanence. Parmi ces forces, on trouve aussi bien des unités de milice locale qui parcourent les bois à la recherche de bandits que les armées de l'Empereur qui affrontent les peaux-vertes ou les forces du Chaos. Cependant, aucune armée ne voyage véritablement seule et chacune traîne dans son sillage une caravane de Mercantis. Ceux-ci incluent petits commerçants désireux d'arrondir leurs fins de mois, veuves de guerre tentant de louer leurs services de cuisinières ou de couturières et autres détrousseurs de cadavres espérant faire fortune sur les champs de bataille encore fumants. Si les nobles de nombreuses armées n'ont que mépris pour les Mercantis, ceux-ci apportent un soutien indéniable aux troupes engagées sur le terrain.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	+5%	+10%	+5%	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme *ou* Évaluation, Commérage, Conduite d'attelages *ou* Soins des animaux, Fouille, Marchandage, Perception, *une au choix parmi :* Escamotage, Langue (bretonnien, kislevien *ou* tiléen), Métier (arquebusier, cartographe, cuisinier, fabricant d'arcs, fabricant d'armes, fabricant d'armures, forgeron, herboriste, marchand *ou* tailleur).

Talents : Combat de rue *ou* Dur en affaires, Dur à cuire *ou* Sociable, Fuite, Grand voyageur *ou* Résistance aux maladies.

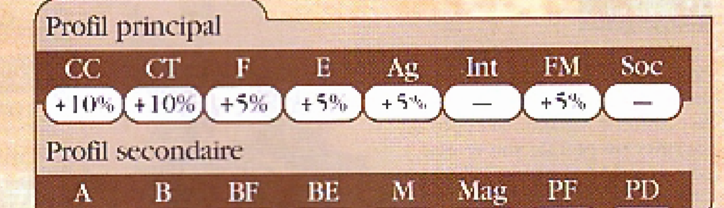
Dotations : Porte-bonheur *ou* outils d'artisan, petit sac, tente.

Accès : Chiffonnier, Serviteur.

Débouchés : Artisan, Charbonnier, Charlatan, Contrebandier, Espion, Serviteur, Vagabond.







MERCENAIRE

Description

Le Vieux Monde est en proie à des guerres incessantes et a par conséquent besoin de combattants. Bien que l'Empire dispose d'une armée régulière, ses forces sont très souvent accompagnées de Mercenaires. Nobles et riches marchands louent également les services de tels individus pour protéger leurs intérêts, certains disposant même de véritables armées privées. Le Mercenaire va du jeune homme en quête d'aventures au vétéran grisonnant qui a participé à de nombreux conflits. Les Mercenaires viennent de toutes les régions du monde, mais les compagnies de Tilée sont les plus réputées. Tout Mercenaire rêve de richesses fabuleuses, mais pour la plupart d'entre eux, la réalité prend souvent la forme d'une mort précoce et d'une pierre tombale anonyme.

Note : si vous prenez Connaissances générales (Tilée) et Langue (tiléen) à la création de personnage, votre personnage peut être originaire de Tilée si vous le souhaitez.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	+5%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage *ou* Marchandage, Conduite d'attelages *ou* Équitation, Connaissances générales (Bretonnie, Kislev *ou* Tilée), Esquive, Fouille *ou* Perception, Jeu *ou* Soins des animaux, Langage secret (langage de bataille), Langue (tiléen) *ou* Natation.

Talents :
Adresse au tir *ou* Coups assommants, Coups puissants *ou* Rechargement rapide, Désarmement *ou* Sur ses gardes

Dotations :
Arbalète et 10 carreaux, bouclier, armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), potion de soins.

Accès :
Berserk norse, Chasseur de primes, Coupe-jarret, Démagogue, Éclaireur, Garde, Garde du corps, Gladiateur, Kossar kislevite, Milicien, Mineur, Sentinelle halfling, Soldat.

Débouchés :
Chasseur de primes, Combattant des tunnels, Garde du corps, Hors-la-loi, Sergent, Vétéran.

MESSAGER

Description

Les distances séparant les villes et châteaux de l'Empire étant importantes, les Messagers constituent des moyens de communication indispensables. Nobles, marchands et officiers militaires y ont énormément recours, surtout quand il s'agit de Messagers montés. Ces courageux cavaliers parcourent seuls les routes de l'Empire, comptant sur leur célérité pour éviter le danger. Des patrouilleurs prêtent leur concours aux Messagers officiels aussi souvent que possible, mais il existe de vastes régions dans lesquelles ils ne doivent s'attendre à aucune aide. Enfin, après avoir évité de nombreuses embûches, il arrive qu'un Messager connaisse une triste fin en délivrant une missive particulièrement désagréable à son destinataire…

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+5%	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (pisteur), Commérage *ou* Connaissances générales (Empire *ou* Pays Perdu), Équitation, Langue (reikspiel), Natation, Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents :
Grand voyageur, Sens de l'orientation.

Dotations :
Armure légère (veste de cuir), étui à cartes, cheval de selle avec selle et harnais *ou* poney (pour les halflings), bouclier.

Accès :
Milicien, Patrouilleur, Serviteur.

Débouchés :
Cocher, Éclaireur, Gardien tribal, Héraut, Patrouilleur, Pisteur, Soldat.





MILICIEN

Description

Les Miliciens font partie des forces de protection locales et sont en grande partie issus de la paysannerie. Chacun accepte de sacrifier un peu de son temps tous les ans (en général, il s'agit de sept jours) pour s'entraîner. Cette formation, aussi brève soit-elle, peut faire la différence sur les champs de bataille ensanglantés du Vieux Monde. Les capitaines de milice sont des responsables civils ou des militaires à la retraite. Certains Miliciens doivent se procurer leur équipement, mais il arrive que l'administration locale le leur fournisse. Ainsi, certaines unités de Miliciens disposent de beaux uniformes et d'un équipement entretenu, alors que d'autres n'ont rien de plus que leurs vêtements et un arc habituellement réservé à la chasse.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage *ou* Jeu, Conduite d'attelages *ou* Natation, Esquive, Fouille, Métier (un au choix), Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents :
Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes) *ou* Rechargement rapide.

Dotations :
Hallebarde *ou* arc et 10 flèches, armure légère (veste de cuir et calotte de cuir), uniforme.

Accès :
Artisan, Bourgeois, Bûcheron, Maître-artisan, Marchand, Paysan, Pêcheur, Régisseur.

Débouchés :
Hors-la-loi, Maître-artisan, Mercenaire, Messager, Sentinelle hafling, Sergent, Voleur.

MINEUR

Description

L'Empire est flanqué de larges chaînes de montagnes. À l'est se dressent les Montagnes du Bord du Monde, au sud s'élèvent les Montagnes Noires et à l'est apparaissent les Montagnes Grises. Malgré les attaques permanentes de gobelins et autres monstruosités souterraines, nains et humains exploitent ces montagnes depuis des temps immémoriaux. Les Mineurs bravent ces conditions pour extraire du fer, de l'argent, de l'or, des gemmes et autres minerais précieux. D'autres préfèrent prospecter en surface, plus particulièrement dans les Monts du Milieu, qui chevauchent les provinces d'Ostland et d'Hochland. Bien que ces montagnes couvertes de forêt s'élèvent au sein de l'Empire, elles constituent un véritable nid à trolls, hommes-bêtes et autres créatures immondes. Il faut faire preuve d'un grand talent et d'une robustesse certaine pour survivre dans un tel environnement.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Conduite d'attelages *ou* Dissimulation, Escalade, Évaluation *ou* Survie, Métier (mineur *ou* prospecteur), Orientation, Perception, Soins des animaux.

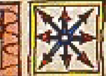
Talents :
Résistance accrue *ou* Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Sens de l'orientation.

Dotations :
Arme à deux mains (piolet à deux mains), armure légère (veste de cuir), piolet, pelle, lampe-tempête, huile pour lampe.

Accès :
Charbonnier, Chasseur.

Débouchés :
Charbonnier, Combattant des tunnels, Contrebandier, Ingénieur, Mercenaire, Pisteur.





NOBLE

Description

Les Nobles constituent la classe dirigeante de l'Empire. Ils détiennent le pouvoir, contrôlent les terres et promulguent les lois. Les familles de Nobles les plus importantes sont celles des Électeurs impériaux et de l'Empereur. Il en existe évidemment des centaines d'autres, qui toutes se disputent argent et pouvoir. Certaines font fortune grâce à la guerre, d'autres dans les affaires ou en politique. Aucune ne se salirait les mains en exerçant un métier ordinaire. Les Nobles les plus méprisables ne font rien et vivent de leurs rentes, réceptions, danses et galas constituant l'ordinaire de leurs journées. Cependant, les choses ne sont pas toujours aussi faciles pour les enfants cadets des nobles maisons. L'héritage allant à l'aîné, il leur faut souvent se tailler une place dans le monde, même s'ils doivent pour cela côtoyer les classes populaires et frayer avec des aventuriers et autres vauriens.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	—	—	+5%	+5%	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Baratin *ou* Commandement, Charisme, Commérage *ou* Jeu, Connaissances générales (Empire), Équitation, Expression artistique (musicien) *ou* Résistance à l'alcool, Langue (reikspiel), Lire/écrire.

Talents :
Chance *ou* Éloquence, Étiquette, Intelligent *ou* Maîtrise (armes d'escrime), Intrigant *ou* Maîtrise (armes de parade).

Dotations :
Fleuret, main gauche, atours de noble, cheval de selle avec selle et harnais, 1d10 co, bijoux d'une valeur de 6d10 co.

Accès :
Écuyer, Intendant

Débouchés :
Courtisan, Écuyer, Escroc, Étudiant, Pistolier, Politicien.

PASSEUR

Description

Des cours d'eau de toute taille quadrillent l'Empire. Bien qu'il soit possible d'en traverser certains à gué, d'autres sont infranchissables sans embarcation. Les Passeurs gagnent donc leur vie en transportant personnes et marchandises au gré des rivières et des fleuves de l'Empire. Ils apprécient plus particulièrement les barges à fond plat car elles présentent un faible tirant d'eau et offrent un grand espace. Les Passeurs qui travaillent dans les régions reculées ont un faible pour le tromblon. En effet, les bandits sont une menace permanente et cette arme les invite à passer leur chemin. Beaucoup de Passeurs sont également des extorqueurs de première qui modifient leurs tarifs selon la fortune apparente de leurs passagers et le désespoir qui anime ceux-ci.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Canotage, Charisme, Commérage *ou* Intimidation, Connaissances générales (Empire), Évaluation *ou* Langage secret (langue des rôdeurs), Marchandage, Natation, Perception

Talents :
Combat de rue *ou* Maîtrise (armes à feu), Sociable *ou* Tireur d'élite

Dotations :
Arbalète et 10 carreaux *ou* tromblon et poudre et munitions pour 10 tirs, armure légère (veste de cuir).

Accès :
Cocher, Collecteur de taxes, Contrebandier.

Débouchés :
Bandit de grand chemin, Batelier, Contrebandier, Marin, Patrouilleur





PATROUILLEUR

Description

L'Empire est constitué de poches de civilisation vaguement reliées par des routes et des cours d'eau. La majeure partie du pays est recouverte de forêts denses qui abritent bandits, mutants, hommes-bêtes et gobelins. Voyager d'une ville à une autre constitue une aventure en soi malgré la vigilance permanente des Patrouilleurs.
Ces représentants de l'autorité parcourent les routes et les pistes de l'Empire, protégeant biens et voyageurs. Leur nombre restant modeste, ils œuvrent conjointement avec la milice locale et les soldats dès que se présente une menace sérieuse. Cependant, les dangers courants sont réglés par de petites unités de Patrouilleurs.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	—	+10%	+5%	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (pisteur) *ou* Pistage, Commérage *ou* Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelages, Équitation, Fouille, Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents :
Maîtrise (armes à feu), Rechargement rapide *ou* Sur ses gardes.

Dotations :
Pistolet avec 10 balles et poudre, armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), bouclier, 10 mètres de corde, cheval de guerre avec selle et harnais (*ou* poney pour les halflings).

Accès :
Cocher, Éclaireur, Garde, Messager, Passeur.

Débouchés :
Bandit de grand chemin, Collecteur de taxes, Éclaireur, Hors-la-loi, Messager, Pisteur, Sergent.

PAYSAN

Description

La paysannerie constitue le gros de la population de l'Empire. Pendant que les nobles règnent et que les bourgeois commercent, les Paysans eux travaillent dur. Cette carrière regroupe les fermiers, les laboureurs et les gardiens de troupeaux en général.
En temps de guerre, ils combattent et meurent pour le compte de l'Empire. De nombreux Paysans tentent de trouver une vie meilleure en ville, mais ils finissent généralement parmi les légions de mendiants affamés. La plupart des Paysans passent leur vie dans le village où ils sont nés, généralement entouré par une contrée hostile, et les nouvelles qu'ils reçoivent du monde extérieur sont rares. Bien qu'ils soient provinciaux et superstitieux, ils constituent le cœur de l'Empire.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Braconnage *ou* Canotage, Charisme *ou* Soins des animaux, Conduite d'attelages *ou* Métier (fabricant d'arcs), Déplacement silencieux *ou* Escalade, Dissimulation, Dressage *ou* Natation, Emprise sur les animaux *ou* Métier (cuisinier), Expression artistique (chanteur *ou* danseur) *ou* Jeu, Métier (fermier) *ou* Survie.

Talents :
Camouflage rural *ou* Dur à cuire, Fuite *ou* Maîtrise (lance-pierres).

Dotations :
Fronde *ou* bâton, flasque de cuir.

Accès :
aucun.

Débouchés :
Artisan, Charbonnier, Chiffonnier, Fanatique, Hors-la-loi, Milicien, Pêcheur, Politicien, Serviteur.




PÊCHEUR

Description

Les Pêcheurs s'en remettent à la générosité de la mer. Les nombreux villages de la côte du Nordland en abritent évidemment une multitude. Malgré la menace permanente que représentent les pirates et les pillards originaires de Norsca, ces individus robustes bravent les dangers de la Mer des Griffes dans de petites embarcations. Il existe également des communautés de pêche sur le continent, au bord de lacs et de cours d'eau, mais ces villages vivent également de l'agriculture.
Les Pêcheurs sont des gens indépendants. Ils travaillent en petites équipes et toutes les décisions leur reviennent quand ils sillonnent les flots. Cette nature fougueuse explique que les tavernes situées sur les docks sont toujours animées.

Note : si vous prenez Connaissances générales (Pays Perdu) au moment de la création de personnage, votre Pêcheur peut être originaire de Marienburg.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+5%	+10%	+5%	+10%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Canotage, Connaissances générales (Empire *ou* Pays Perdu), Langue (reikspiel *ou* norse), Marchandage *ou* Résistance à l'alcool, Métier (marchand) *ou* Orientation, Natation, Navigation, Perception, Survie.

Talents :
Combat de rue *ou* Sens de l'orientation, Dur à cuire *ou* Intelligent.

Dotations :
Hameçon et ligne, lance.

Accès :
Batelier, Paysan

Débouchés :
Marchand, Marin, Matelot, Milicien, Navigateur.

PILLEUR DE TOMBES

Description

Le Pilleur de tombes diffère du trafiquant de cadavres dans le sens où il s'intéresse davantage aux objets précieux que l'on trouve dans les cimetières qu'aux corps eux-mêmes. Bien que de moins en moins de tombes du Vieux Monde abritent des biens de valeur, d'anciens lieux de sépulture abritent encore des trésors fabuleux. Les Pilleurs de tombes sont passés maîtres dans l'art de dénicher de tels sites et de les dépouiller de leurs richesses. Cependant, les tombeaux secrets se trouvent généralement dans des régions dangereuses et inaccessibles. Ceux qui se trouvent au sein de l'Empire sont vénérés et protégés par les autochtones, et ils sont tout aussi dangereux. Des pièges ingénieux protègent les sépultures les plus riches et les Pilleurs de tombes doivent apprendre à les désamorcer ou à les franchir Peu d'entre eux survivent à l'exploration de leur première tombe.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (voleur) *ou* Connaissances générales (Empire), Crochetage *ou* Déplacement silencieux, Dissimulation *ou* Survie, Escalade, Évaluation, Fouille, Langue (classique, khazalid *ou* eltharin), Lire/écrire, Perception

Talents :
Camouflage souterrain *ou* Connaissance des pièges, Chance *ou* Sixième sens

Dotations :
Armure légère (veste de cuir), pied-de-biche, lanterne, huile pour lampe, 10 mètres de corde, 2 besaces.

Accès :
Combattant des tunnels, Porterune, Voleur.

Débouchés :
Chasseur de vampires, Combattant des tunnels, Ratier, Receleur, Voleur.




PORTERUNE

Description

Undgrin Ankor, un réseau complexe de tunnels qui parcourait jadis les entrailles des Montagnes du Bord du Monde, relie les forteresses naines situées à l'est de l'Empire.
La communication entre les royaumes nains est assurée par les Porterunes, de jeunes nains entraînés à cet effet qui risquent leur vie pour délivrer leurs messages (écrits dans la langue runique des nains). Lors des siècles derniers, de nombreuses forteresses naines sont tombées aux mains des gobelinoïdes et des tunnels ont été détruits, ce qui a rendu la tâche des Porterunes encore plus difficile. Ils doivent emprunter de nombreux détours, tous plus dangereux au fur et à mesure où leurs ennemis les découvrent. Souvent, les Porterunes quittent carrément les tunnels et font un crochet par les montagnes et les vallées de la surface.
Les Porterunes spécialisés en longues distances portent parfois des messages entre les communautés naines de l'Empire et celles des montagnes.

Note : seuls les nains peuvent entreprendre cette carrière.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	+1	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Esquive, Natation, Orientation, Perception, Survie.

Talents : Course à pied *ou* Sixième sens, Force accrue *ou* Résistance accrue, Fuite, Rechargement rapide, Sens de l'orientation.

Dotations : Arbalète et 10 carreaux, armure légère (gilet de cuir), potion de soins, porte-bonheur

Accès : Combattant des tunnels

Débouchés : Combattant des tunnels, Pilleur de tombes, Pisteur, Ratier, Vétéran.

RATIER

Description

Le Ratier est un personnage bien connu au travers de l'Empire puisqu'on le trouve aussi bien dans les villages que dans les grandes villes.
Ce curieux personnage gagne sa vie en éliminant la vermine qui infeste l'ensemble des communautés en cette ère insalubre. Les Ratiers sont généralement des voyageurs, mais les plus grandes villes en abritent de véritables contingents permanents. Les rats constituent bien évidemment leurs ennemis principaux, mais ils se chargent également des taupes, des souris et d'animaux tout aussi nuisibles. Les Ratiers citadins passent le plus clair de leur temps dans les égouts, évoluant dans des ruisseaux d'ordures pour traquer leurs proies. Certes, il s'agit d'un travail dégoûtant, mais il a le mérite de prévenir les épidémies.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	+5%	+10%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Braconnage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Fouille, Perception, Soins des animaux.

Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Résistance aux maladies, Résistance aux poisons.

Dotations : Fronde et munitions, 4 collets, perche et 1d10 rats morts, petit chien méchant.

Accès : Geôlier, Pilleur de tombes, Porterune, Trafiquant de cadavres.

Débouchés : Chiffonnier, Combattant des tunnels, Geôlier, Monte-en-l'air, Trafiquant de cadavres, Voleur.

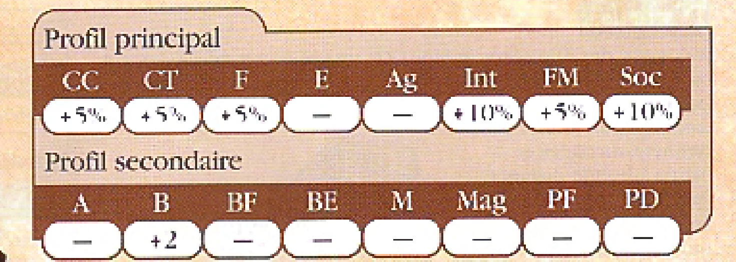




RÉGISSEUR

Description

Les Régisseurs sont des administrateurs au service d'aristocrates. Bien qu'ils soient chargés de l'entretien des terres et des ressources de leur seigneur, ils jouent un rôle très différent aux yeux de la paysannerie. En effet, les Regisseurs sont chargés de collecter les divers impôts dans les villages qui entourent le manoir de leur maître. En outre, ils font en sorte que les paysans s'acquittent de leurs devoirs. Leur charge les rend donc fortement impopulaires auprès des villageois, surtout durant les périodes de vache maigre. Synonymes d'imposition seigneuriale, ils sont les premiers à tomber lorsque les paysans se soulèvent.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Commandement *ou* Orientation, Commérage *ou* Soins des animaux, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire) *ou* Intimidation, Équitation, Lire/écrire, Perception.

Talents :
Calcul mental *ou* Étiquette, Éloquence.

Dotations :
Armure légère (veste de cuir et calotte de cuir), cheval de selle avec selle et harnais, vêtements confortables.

Accès :
Garde du corps, Geôlier

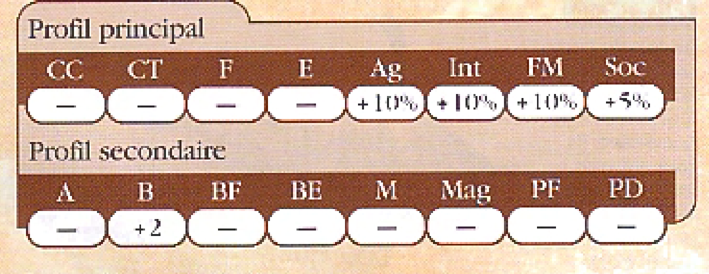
Débouchés :
Collecteur de taxes, Contrebandier, Milicien, Politicien, Racketteur, Spadassin.

SCRIBE

Description

La plupart des citoyens de l'Empire étant illettrés, les services des Scribes sont très demandés. Tous les gouvernements, civils ou militaires, et les institutions religieuses engagent des Scribes à des fins d'archivage. Il existe également des Scribes publics qui gagnent leur vie en écrivant et en lisant des lettres pour les gens du peuple. Les Scribes sont cultivés et beaucoup deviennent des érudits ou des juristes. Enfin, certains se lassent de lire les aventures d'autrui et décident de vivre les leurs. Grâce à leurs grandes connaissances linguistiques, ils font de parfaits interprètes lors d'expéditions menées à l'étranger.





Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage *ou* Connaissances générales (Empire), Connaissances académiques (une au choix), Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien), Langue (classique), Langue (reikspiel *ou* tiléen), Lire/écrire, Métier (calligraphe), Perception.

Talents :
Linguistique.

Dotations :
Dague, 2 bougies de cire, 5 allumettes, livre enluminé, accessoires de calligraphie.

Accès :
Apprenti sorcier, Initié.

Débouchés :
Agitateur, Apprenti sorcier, Érudit, Initié, Navigateur

SENTINELLE HALFLING

Description

Aux yeux des étrangers, le Moot est une région sûre, ce qui est en partie dû aux Sentinelles halflings. En effet, ces unités patrouillent le long des frontières du Moot et tiennent menaces et intrus à bonne distance de leur patrie. Il s'agit de combattants valeureux qui tirent profit de leur intime connaissance du Moot. Leur tactique préférée consiste à tendre une embuscade à leurs ennemis, usant ainsi de leurs projectiles pour compenser leur infériorité numérique et leur petite taille. Le Moot disposant d'une frontière avec la Sylvanie, les Sentinelles ont souvent affaire à des morts-vivants. De ce fait, les frondeurs halflings ont décimé plus d'une troupe de zombies pour protéger leur terre natale.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	+5%	+10%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (nécromancie) *ou* Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Fouille, Perception, Pistage, Survie.

Talents : Camouflage rural *ou* Sur ses gardes, Course à pied *ou* Intelligent, Rechargement rapide *ou* Tir en puissance.

Dotations : Fronde et munitions, lanterne, huile pour lampe, pelle, poney avec selle et harnais.

Accès : Chasseur, Collecteur de taxes, Milicien.

Débouchés : Chasseur de primes, Chasseur de vampires, Mercenaire, Pisteur, Vagabond.

Note : seuls les halflings peuvent entreprendre cette carrière.

SERVITEUR

Description

Au bas de l'échelle sociale, on trouve les Serviteurs. Bien que leur travail soit nécessaire, ils sont souvent méprisés par tous ceux qui possèdent un statut social supérieur au leur. Pour le marmiton, le valet d'écurie et la serveuse, les perspectives d'avenir ne sont guère encourageantes. Ces malheureux sont chargés de toutes les corvées domestiques de leurs employeurs, qu'il s'agisse de nobles, de maîtres de guilde ou d'aubergistes. Le Serviteur peut gravir les échelons, mais l'ascension est difficile. Évidemment, personne ne souhaite bavarder avec le jeune homme qui est chargé de nettoyer les toilettes. De nombreux Serviteurs en viennent donc à abandonner leur maître pour se tourner vers l'aventure.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	—	+10%	+5%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Commérage, Conduite d'attelages *ou* Fouille, Escamotage *ou* Lire/écrire, Esquive, Évaluation *ou* Marchandage, Métier (cuisinier) *ou* Soins des animaux, Perception.

Talents : Acuité auditive *ou* Fuite, Dur à cuire *ou* Étiquette, Résistance accrue *ou* Réflexes éclair.

Dotations : Vêtements confortables, chope en étain, boîte d'amadou, lampe-tempête, huile pour lampe.

Accès : Escroc, Mercanti, Paysan.

Débouchés : Agitateur, Aubergiste, Bourgeois, Espion, Mercanti, Messager, Valet, Voleur.



SOLDAT

Description

Les provinces et cités-états de l'Empire disposent de leur propre armée, entraînée et équipée à leurs frais. L'ensemble de ces forces régionales constitue l'armée impériale, qui est souvent complétée par des troupes de milice et de mercenaires.
Ces Soldats sont des professionnels à temps plein généralement issus de la paysannerie et de la bourgeoisie. Ils sont en garnison dans les forteresses de l'Empire, patrouillent les frontières et repoussent les envahisseurs.
La plupart des fantassins s'entraînent au maniement de la hallebarde et de l'arquebuse.
Bien qu'elle soit dominée par la noblesse, l'armée impériale récompense le talent de chacun et il est possible de s'élever au sein de la hiérarchie (même si le sectarisme de la classe dirigeante rend l'opération difficile).
Les nains et les halflings impériaux constituent habituellement des unités à part.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage *ou* Jeu, Conduite d'attelages *ou* Équitation, Connaissances générales (Empire) *ou* Perception, Esquive, Intimidation, Soins *ou* Soins des animaux.

Talents : Adresse au tir *ou* Coups puissants, Coups assommants *ou* Tir en puissance, Coups précis *ou* Rechargement rapide, Désarmement *ou* Sur ses gardes, Maîtrise (armes à feu *ou* armes lourdes).

Dotations : Arme à deux mains (hallebarde) *ou* arquebuse avec munitions pour 10 tirs, bouclier, armure légère (armure de cuir complète), uniforme

Accès : Chasseur, Collecteur de taxes, Flagellant, Garde, Messager

Débouchés : Éclaireur, Garde, Mercenaire, Sergent, Vagabond, Vétéran.

SORCIER DE VILLAGE

Description

Les Sorciers de village sont dotés de talents magiques mais n'ont reçu aucune forme d'instruction en la matière. Comptant sur leur instinct, sur la chance et sur un folklore mystique, ils parviennent à lancer une poignée de sorts mineurs très spécialisés. Bien qu'ils n'en soient pas toujours conscients, les Sorciers de village jouent avec le feu à chaque fois qu'ils usent de leurs charmes et autres tours.
C'est pour cette raison que les répurgateurs traquent et exécutent les malheureux qui, sans même le savoir, provoquent bien souvent catastrophes et apparition de démons dans le monde. Certains Sorciers de village entendent la voie de la raison et rallient les ordres de magie, mais d'autres dissimulent leur honteux secret.

Note : si vous souhaitez être capable de jeter des sorts rapidement, vous devez impérativement augmenter votre caractéristique de Magie à l'aide de la promotion gratuite octroyée à la création de personnage. Les halflings et les nains n'ont pas le droit de choisir cette carrière. La pratique de la magie vulgaire est dangereuse et illégale au sein de l'Empire. Si vous êtes pris, vous risquez donc d'être exécuté. Songez-y à deux fois avant d'entreprendre cette carrière.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	+5%	+5%	+5%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Charisme *ou* Intimidation, Emprise sur les animaux *ou* Métier (apothicaire), Focalisation, Fouille, Hypnotisme *ou* Soins, Marchandage *ou* Soins des animaux, Perception, Sens de la magie

Talents : Magie commune (vulgaire), Magie vulgaire.

Dotations : Potion de soins, capuchon

Accès : Aucun.

Débouchés : Apprenti sorcier, Charlatan, Hors-la-loi, Initié, Vagabond.

SPADASSIN

Description

Les Spadassins sont en quelque sorte des hommes de main. Ils louent leurs services et passent à tabac la cible de leur employeur. Souvent, ils ne disent pas qu'on les a engagés et trouvent une excuse ridicule pour déclencher une bagarre avec leur proie.
Le commanditaire peut alors se payer le luxe d'assister à l'humiliation de son adversaire. Tabasser quelques autochtones est bon marché, mais les adversaires de taille et les blessures coûtent beaucoup plus cher.
La plupart des Spadassins laissent les meurtres aux assassins, mais certains sont tout de même tentés par ce genre d'activité. Les Spadassins sans emploi choisissent leurs victimes et les détroussent. Il va sans dire que les gardes surveillent de près les Spadassins connus de leur service, qui ont alors tendance à changer d'air.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	—	+10%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage *ou* Marchandage, Équitation, Esquive, Intimidation.

Talents :
Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement *ou* Sur ses gardes, Menaçant *ou* Sociable.

Dotations :
Armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), bouclier, cheval de selle avec selle et harnais.

Accès :
Chasseur de primes, Diestro estalien, Garde du corps, Gladiateur, Régisseur.

Débouchés :
Coupe-jarret, Duelliste, Gladiateur, Racketteur, Voleur.

TRAFIQUANT DE CADAVRES

Description

Les Trafiquants de cadavres gagnent leur vie grâce aux morts. Les professions magiques et médicales ont un besoin permanent de cadavres frais, les uns à des fins d'étude et les autres à des fins inavouables.
L'obtention légale de tels corps est généralement difficile, ce qui explique que les médecins et les sorciers se tournent habituellement vers les Trafiquants de cadavres.
Il s'agit d'une profession détestable mais lucrative. Les cadavres les plus frais s'échangent parfois contre des sommes exorbitantes. Toutefois, les risques inhérents à cette carrière sont réels. Gardes, prêtres de Morr (le dieu des morts) et répurgateurs surveillent attentivement les cimetières et punissent sévèrement les intrus.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+5%	—	+10%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (voleur), Commérage *ou* Marchandage, Conduite d'attelages, Déplacement silencieux, Escalade, Fouille, Perception.

Talents :
Code de la rue *ou* Sain d'esprit, Fuite, Résistance aux maladies.

Dotations :
Lanterne, huile pour lampe, piolet, besace, pelle.

Accès :
Chiffonnier, Chirurgien barbier, Ratier

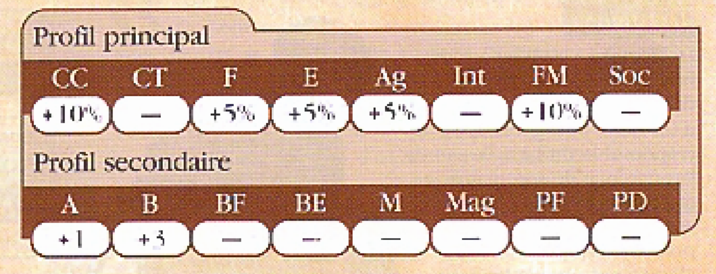
Débouchés :
Étudiant, Monte-en-l'air, Ratier, Receleur, Voleur.



TUEUR DE TROLLS

Description

Les nains disgraciés, malheureux en amour ou humiliés renoncent à la société traditionnelle et recherchent la douce étreinte de la mort. Ils pourchassent les monstres les plus dangereux dans l'espoir de connaître une fin glorieuse. Beaucoup meurent rapidement, mais ceux qui survivent deviennent membres de l'étrange secte des Tueurs de trolls. Leur unique objectif est de mourir et de trouver la rédemption pour leurs erreurs passées. Ils se mettent donc en quête d'ennemis coriaces, les trolls constituant un bon choix en raison de leurs capacités meurtrières. Les Tueurs de trolls sont aisément reconnaissables à leur crête orangée, à leurs tatouages extravagants et à leurs bijoux tapageurs. Ils passent le plus clair de leur temps à vanter leurs exploits et à montrer leurs cicatrices. Ils mangent énormément, boivent pour deux et dorment peu.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Esquive, Intimidation, Résistance à l'alcool.

Talents :
Combat de rue, Coups puissants, Désarmement *ou* Sur ses gardes, Dur à cuire, Maîtrise (armes lourdes), Réflexes éclair *ou* Résistance accrue.

Dotations :
Arme à deux mains, armure légère (gilet de cuir), une bouteille d'alcool fort de qualité médiocre.

Accès :
Gladiateur.

Débouchés :
Tueur de géants.

Note : seuls les nains peuvent entreprendre cette carrière. Songez-y à deux fois avant d'emprunter cette voie car il s'agit d'un aller simple pour l'au-delà.

VAGABOND

Description

Les Vagabonds adorent la vie sur les routes. À leurs yeux, la vie de bourgeois ou de paysan est pire que la prison. Qui aime réellement se réveiller dans la même ville tous les jours pour reprendre les mêmes activités que la veille ? Les Vagabonds se sentent libres comme l'air et voient chaque journée comme une nouvelle aventure. Il leur arrive d'accepter de singuliers emplois ici et là pour gagner quelques pièces, mais ils ne restent jamais bien longtemps au même endroit. La route finit toujours par leur faire signe de la suivre, leur promettant de nouvelles perspectives au-delà de la colline suivante. S'ils aiment voyager, ils n'en sont pas moins conscients des dangers de la route. Ainsi, on les trouve souvent en compagnie de voyageurs regroupés dans un souci de protection mutuelle. La justice ne les apprécie cependant guère et de nombreuses villes voient les Vagabonds comme de vulgaires criminels.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (rôdeur *ou* voleur) *ou* Expression artistique (chanteur, conteur *ou* danseur), Commérage *ou* Langage secret (langage des rôdeurs *ou* langage des voleurs), Connaissances générales (Bretonnie, Estalie, Kislev *ou* Tilée), Déplacement silencieux, Marchandage *ou* Natation, Orientation, Perception *ou* Soins, Survie.

Talents :
Camouflage rural *ou* Course à pied, Grand voyageur, Sens de l'orientation *ou* Tireur d'élite.

Dotations :
Sac à dos, rations (1 semaine), tente, outre.

Accès :
Bateleur, Bûcheron, Charbonnier, Chirurgien barbier, Émissaire elfe, Gardien tribal, Hors-la-loi, Mercanti, Monte-en-l'air, Sentinelle halfling, Soldat, Sorcier de village.

Débouchés :
Bateleur, Bûcheron, Chiffonnier, Moine, Pisteur, Voleur.





VALET

Description



Le Valet est l'homme à tout faire personnel d'un noble, d'un officier de haut rang ou d'un riche bourgeois. Il est responsable du bien-être et de l'apparence de son maître, ce qui inclut sa toilette, sa garde-robe et sa présentation. Le Valet a un chapeau et un manteau en réserve quand il pleut, une canne s'il s'agit d'aller faire un tour à la campagne et une tenue de cérémonie pour les grandes occasions. Un Valet qualifié est indispensable pour un noble soucieux de son style. Bien que les serviteurs envient leur style de vie, la plupart des Valets méprisent la noblesse insipide qu'ils sont obligés de servir. Les femmes exerçant cette profession auprès de nobles dames sont qualifiées de servantes.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Baratin, Commérage *ou* Langue (bretonnien *ou* reikspiel), Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Évaluation, Fouille, Lire/écrire, Marchandage, Perception.

Talents :
Dur en affaires *ou* Grand voyageur, Étiquette, Sang-froid *ou* Sociable.

Dotations :
Parfum, bourse, 2 beaux atours, uniforme.

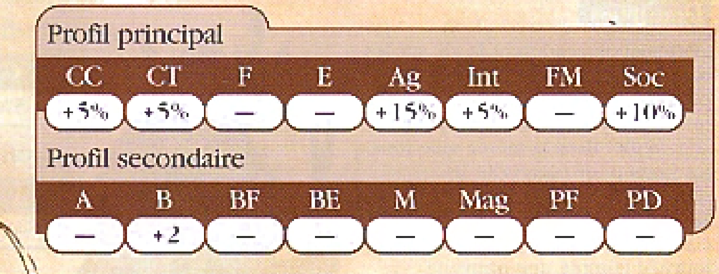
Accès :
Bourgeois, Serviteur.

Débouchés :
Écuyer, Escroc, Étudiant, Héraut, Intendant.

VOLEUR

Description

L'Empire abrite de nombreux citoyens honnêtes et travailleurs, mais également des Voleurs prêts à leur dérober autant d'argent que possible. Ceux-ci sont généralement des touche-à-tout enclins à saisir toute occasion visant à gagner de l'argent. Parmi les spécialistes, on trouve des maîtres chanteurs, des truands, des ravisseurs et des voleurs de bétail. Toutes les villes renferment une guilde de voleurs qui contrôle et organise les activités criminelles locales. Certaines en abritent même plusieurs, ce qui provoque généralement des conflits violents jusqu'à ce qu'une d'entre elles élimine ses rivales. Les meilleures guildes de voleurs possèdent tellement d'affaires légales qu'elles finissent par se transformer en guildes marchandes. Il est cependant rare qu'une telle guilde renonce totalement à ses activités illicites.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+15%	+5%	—	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (voleur) *ou* Langage secret (langage des voleurs), Charisme *ou* Escalade, Crochetage *ou* Jeu, Déguisement *ou* Évaluation, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage *ou* Lire/écrire, Fouille, Perception.

Talents :
Calcul mental *ou* Connaissance des pièges, Camouflage urbain *ou* Code de la rue.

Dotations :
Armure légère (gilet de cuir), besace, outils de crochetage, 10 mètres de corde.

Accès :
Bateleur, Bourreau, Collecteur de taxes, Contrebandier, Escroc, Hors-la-loi, Milicien, Pilleur de tombes, Ratier, Serviteur, Spadassin, Trafiquant de cadavres, Vagabond.

Débouchés :
Bateleur, Charlatan, Escroc, Monte-en-l'air, Pilleur de tombes, Receleur.



– CARRIÈRES AVANCÉES –

Il existe 53 carrières avancées. Elles sont rangées dans l'ordre alphabétique.

TABLE 3-3 : CARRIÈRES AVANCÉES

Aristocrate	Intendant
Assassin	Maître-artisan
Aubergiste	Maître de guilde
Bandit de grand chemin	Maître sorcier
Baron du crime	Marchand
Bourreau	Médecin
Capitaine	Ménestrel
Capitaine de navire	Moine
Champion	Monte-en-l'air
Champion de justice	Navigateur
Charlatan	Officier en second
Chasseur de vampires	Pisteur
Chef de bande	Pistolier
Chevalier	Politicien
Chevalier du Cercle Intérieur	Prêtre
Compagnon sorcier	Prêtre consacré
Courtisan	Prince des voleurs
Démagogue	Racketteur
Duelliste	Receleur
Érudit	Répurgateur
Espion	Rôdeur fantôme
Explorateur	Seigneur sorcier
Flagellant	Sergent
Franc-archer	Tueur de démons
Grand prêtre	Tueur de géants
Héraut	Vétéran
Ingénieur	

Zhufbar nous attend

« Gerd était paralysé par le regard de ce vieux nain couturé de cicatrices. Son apparence l'intimidait véritablement, sans compter sa grande hache couverte de runes.

— Alors, l'humain, dit le nain. Tu crois avoir les tripes nécessaires pour te joindre à cette expédition en partance pour Zhufbar, hein ? T'as une arme, au moins ?

— Oui, répondit Gerd d'un ton de défi tout en dévoilant son épée.

— Le nain la lui prit des mains et la sortit de son fourreau.

— Cette antiquité ? se moqua-t-il. Où as-tu déniché un truc pareil ?

Gerd grimaça.

— Elle appartenait à mon oncle, qui était soldat dans l'armée d'Averland.

Le nain lui jeta l'épée et Gerd la rattrapa par la garde. Sans crier gare, le nain lui envoya un coup de hache, mais Gerd para comme son oncle le lui avait appris. Le nain parut satisfait.

— Bien, dit-il. T'as de bons réflexes. Mais t'as de l'expérience au moins ?

— Des gobelins ont attaqué la ferme familiale, lança Gerd. Tous les miens sont morts, mais j'ai survécu. Pas un gobelin n'en a réchappé.

Le nain cracha.

— Saleté de gobelins ! Nous aurons l'occasion de nous venger au septuple lors de cette expédition !

— Vous voulez dire que vous me prenez avec vous ? demanda Gerd, la voix mêlée d'excitation.

Le nain sourit pour la première fois.

— T'es des nôtres, mon garçon. Mais commençons par aiguiser cette épée. Zhufbar nous attend. »

ARISTOCRATE

Description

Les Aristocrates sont les membres de la noblesse qui détiennent le pouvoir, à ne pas confondre avec les nombreux dilettantes qui remplissent les cours du Vieux Monde. Certains héritent de leur place, mais d'autres se frayent un chemin jusqu'aux sphères les plus élevées. Tous savent ce qu'ils veulent, sont d'habiles orateurs et de bons guerriers. Ils savent régler les querelles locales, négocier à la cour et mener les troupes au combat. Certains des plus puissants Aristocrates de l'Empire sont les Comtes Électeurs qui choisissent l'Empereur dans leurs rangs.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	+15%	+10%	+10%	+10%	+20%	+20%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances académiques (histoire *ou* stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Équitation, Évaluation, Langue (classique), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception

Talents :
Éloquence, Maîtrise (armes d'escrime), Orateur né.

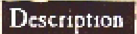
Dotations :
Rapière *ou* fleuret de qualité exceptionnelle, atours de noble de qualité exceptionnelle, 500 co, bijoux d'une valeur de 500 co, destrier avec selle et harnais

Accès :
Capitaine de navire, Chevalier, Chevalier du Cercle Intérieur, Courtisan, Politicien

Débouchés :
Capitaine, Capitaine de navire, Chevalier, Érudit.



ASSASSIN



Description

Dans le Vieux Monde, il n'est pas rare de tuer pour de l'argent. Les mercenaires et les soldats le font quotidiennement. Cependant, peu sont aussi meurtriers que les Assassins. Ces tueurs, qui louent leurs services au plus offrant, sont parfaitement entraînés au maniement d'un très large éventail d'armes. De plus, beaucoup usent de poison. Les meilleurs Assassins se débarrassent de leur victime en quelques secondes et ne laissent derrière eux aucune trace de leur passage. Leurs services sont particulièrement recherchés auprès des institutions politiques et religieuses. Peu d'Assassins se soucient de l'identité de leur commanditaire. En fait, ils cherchent avant tout à remplir leur bourse en s'acquittant de missions difficiles. Si la plupart travaillent seuls, certains se regroupent sous la forme de guildes.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	+25%	+10%	+10%	+30%	+20%	+10%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (voleur), Commérage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Perception, Préparation de poisons.

Talents : Adresse au tir, Code de la rue, Combat de rue, Combattant virevoltant, Maîtrise (armes de jet), Maîtrise (armes de parade), Maîtrise (armes paralysantes), Parade éclair, Sur ses gardes.

Dotations : Filet, 4 dagues de jet, grappin, 10 mètres de corde, 1 dose de poison (au choix).

Accès : Champion, Champion de justice, Chef de bande, Duelliste, Espion, Franc-archer.

Débouchés : Champion, Chef de bande, Escroc, Répurgateur, Sergent.

AUBERGISTE

Description

Les Aubergistes possèdent et dirigent des établissements qui assurent la prospérité économique du Vieux Monde. Beaucoup de familles d'Aubergistes possèdent leur établissement depuis des générations. Ils satisfont aux besoins de tous les clients, quel que soit leur statut social, du moins tant qu'ils payent. Aujourd'hui, comme les gens ne voyagent plus trop, les Aubergistes ont compris qu'une information vaut parfois de l'or et ils apprécient d'autant plus les nouvelles venues de l'étranger. Certains Aubergistes arrondissent leurs fins de mois en jouant les intermédiaires entre leurs clients. Leur travail consiste alors à trouver de la compagnie à leur clientèle ou à mettre en contact des gens aux intérêts communs.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+10%	+20%	+10%	+10%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin *ou* Lecture sur les lèvres, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Escamotage *ou* Lire/écrire, Évaluation, Langue (bretonnien, kislevien, reikspiel *ou* tiléen), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception, Résistance à l'alcool.

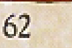
Talents : Code de la rue *ou* Étiquette, Combat de rue *ou* Dur en affaires, Coups assommants.

Dotations : Auberge, un ou plusieurs serviteurs.

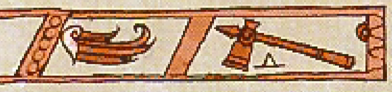
Accès : Bourgeois, Serviteur.

Débouchés : Bourgeois, Contrebandier, Hors-la-loi, Marchand, Receleur.









BANDIT DE GRAND CHEMIN

Description

Les Bandits de grand chemin s'attaquent aux diligences qui sillonnent les routes du Vieux Monde, dépouillant malles et passagers de leurs biens de valeur. Ces brigands affectent les manières de la noblesse en portant des masques élaborés et en respectant les convenances car ils se prennent pour d'audacieux coquins et non pour de simples voleurs. Les Bandits de grand chemin sont de bons cavaliers, capables de pousser leur monture au galop en milieu accidenté. Ce sont également d'excellents tireurs puisqu'ils doivent faire face à des cibles mouvantes et aux dangereux habitants des forêts.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+10%	+10%	+30%	+20%	+15%	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dressage, Équitation, Évaluation, Soins des animaux.

Talents : Acrobatie équestre, Adresse au tir, Ambidextre, Combattant virevoltant, Étiquette, Maître artilleur, Maîtrise (armes d'escrime), Maîtrise (armes à feu), Tir en puissance.

Dotations : 2 pistolets accompagnés de poudre et de munitions pour 20 tirs, atours de noble, capuchon *ou* masque, cheval de selle avec selle et harnais.

Accès : Cocher, Collecteur de taxes, Diestro estalien, Duelliste, Éclaireur, Hors-la-loi, Ménestrel, Passeur, Patrouilleur.

Débouchés : Agitateur, Chef de bande, Duelliste, Prince des voleurs, Sergent.

BARON DU CRIME

Description

La plupart des villes du Vieux Monde abritent une ou plusieurs organisations criminelles, comme une guilde de voleurs ou d'assassins. Les Barons du crime sont les chefs de ces groupes et ils constituent de dangereux individus. Pour compter parmi leurs rangs, il est nécessaire de faire montre d'ingéniosité, d'ambition et d'une nature impitoyable. Beaucoup partent du bas de l'échelle et apprennent les vilains tours du métier en gravissant les échelons. Les Barons du crime ne font confiance à personne. Ils sont particulièrement doués pour ce qui est de tirer le meilleur parti d'un individu ou d'une situation. Beaucoup s'impliquent sur la scène politique locale pour accroître leur influence.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+15%	+15%	+20%	+25%	+20%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Évaluation, Intimidation, Langage secret (langage des voleurs), Marchandage, Perception, Torture.

Talents : Code de la rue, Dur en affaires *ou* Intrigant, Éloquence, Maîtrise (arbalètes *ou* armes de parade), Menaçant, Résistance aux poisons, Sixième sens.

Dotations : Arbalète de poing avec 10 carreaux *ou* brise-lame, vêtements confortables, nécessaire antipoison, 100 co, organisation criminelle.

Accès : Chef de bande, Démagogue, Intendant, Maître de guilde, Monte-en-l'air, Politicien, Prince des voleurs, Receleur.

Débouchés : Chef de bande, Démagogue, Politicien, Prince des voleurs.







BOURREAU



Description

Un Bourreau sait comment faire parler les gens. Il recourt à de désagréables méthodes psychologiques et physiques pour extirper des informations à ses « protégés ». Les Bourreaux travaillent pour le compte de répurgateurs, de nobles et parfois de l'Église. Ils s'enorgueillissent de leur efficacité mais font parfois preuve d'une grande brutalité. Les meilleurs Bourreaux pensent que la découverte de la vérité est une forme d'art. souvent, les gens mentent et disent n'importe quoi pour que l'on mette un terme à leurs souffrances. Il est facile d'obtenir une confession, mais la vérité est une tout autre affaire.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	—	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Intimidation, Perception, Soins, Torture.

Talents : Lutte, Maîtrise (fléaux), Menaçant.

Dotations : 5 dagues, fléau d'armes, 3 paires de menottes.

Accès : Chirurgien barbier, Coupe-jarret, Flagellant, Garde du corps, Geôlier.

Débouchés : Médecin, Racketteur, Voleur.

CAPITAINE

Description

Les Capitaines sont les chefs de guerre d'un Vieux Monde en proie à d'incessants conflits. Ils mènent soldats, miliciens, mercenaires et autres patrouilleurs sur des champs de bataille couverts de sang mais également dans des rues remplies de cadavres, dans l'Empire comme à l'étranger. La plupart des Capitaines sont de robustes soldats professionnels qui ont survécu à des dizaines de batailles pour arriver là où ils en sont. Il n'est donc pas surprenant de constater qu'ils n'apprécient guère de servir sous les ordres de nobles inexpérimentés, un sort qui leur est trop souvent réservé. Les Capitaines respectent l'expérience et le talent avant tout, et attachent moins d'importance à l'extraction et au statut social. Ils savent parfaitement ce qui compte sur un champ de bataille.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30%	+20%	+20%	+20%	+20%	+15%	+15%	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (trois au choix), Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (kislevien *ou* tiléen), Lire/écrire, Soins des animaux.

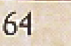
Talents : Désarmement *ou* Sur ses gardes, Maîtrise (armes de cavalerie *ou* armes lourdes), Maîtrise (armes de parade *ou* fléaux), Parade éclair.

Dotations : Brise-lame *ou* fléau d'armes, arme à deux mains *ou* lance de cavalerie, armure moyenne (armure de mailles complète), bouclier, destrier avec selle et harnais, unité de troupes.

Accès : Aristocrate, Chef de bande, Chevalier, Chevalier du Cercle Intérieur, Explorateur, Répurgateur, Rôdeur fantôme, Sergent.

Débouchés : Agitateur, Chef de bande, Explorateur, Marchand, Politicien.




CAPITAINE DE NAVIRE

Description

Les Capitaines de navire sillonnent les océans du Vieux Monde en quête de profit et d'aventure. Les plus honorables d'entre eux sont des commerçants qui prennent la mer dans le but de dénicher les marchés les plus lucratifs. Cependant, les plus dangereux sont des pirates sanguinaires qui détroussent les navires et ne laissent derrière eux aucun survivant. La plupart des Capitaines de navire se situent néanmoins entre ces deux extrêmes. Sur une embarcation maritime, le verbe du Capitaine a force de loi. Toutefois, les marins se montrent parfois grincheux. Le Capitaine de navire doit donc faire montre d'ingéniosité, de détermination et de fermeté s'il souhaite rester aux commandes. Les plus célèbres Capitaines de navire viennent de Marienburg, de Tilée et de l'île elfique d'Ulthuan.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	+20%	+15%	+20%	+20%	+20%	+25%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (trois au choix), Dressage, Esquive, Langue (trois au choix), Métier (cartographe *ou* charpentier naval), Natation, Navigation, Perception.

Talents : Combattant virevoltant *ou* Parade éclair, Coups puissants, Désarmement, Grand voyageur, Maîtrise (armes d'escrime).

Dotations : Rapière, armure légère (veste de cuir), longue-vue, navire.

Accès : Aristocrate, Explorateur, Navigateur, Officier en second.

Débouchés : Aristocrate, Érudit, Espion, Explorateur.

CHAMPION

Description



Les Champions sont des guerriers qui consacrent leur vie au combat et qui n'ont pas leur pareil au champ de bataille. Ce ne sont pas des meneurs d'hommes, mais des combattants hors pair. Ils vivent pour ces rares instants où leurs talents sont mis à rude épreuve car c'est alors seulement qu'ils prennent conscience de ce qu'ils valent véritablement. De nombreux Champions servent au sein d'une armée, d'une compagnie ou de quelque ordre militaire, mais d'autres parcourent l'Empire, louant leur épée au plus offrant. Leurs armes comptent parmi les meilleures du Vieux Monde.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40%	+40%	+25%	+25%	+30%	—	+20%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Compétences : Esquive, Évaluation, Intimidation, Perception.

Talents : Course à pied *ou* Réflexes éclair, Lutte, Maître artilleur, Maîtrise (trois au choix), Parade éclair, Rechargement rapide, Sur ses gardes, Tir en puissance.

Dotations : Six armes au choix (toutes de qualité exceptionnelle), armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir).

Accès : Assassin, Champion de justice, Chevalier du Cercle Intérieur, Duelliste, Franc-archer, Répurgateur, Vétéran.

Débouchés : Assassin, Pisteur, Répurgateur, Sergent.

CHAMPION DE JUSTICE

Description

Certains pays du Vieux Monde permettent en toute légalité à un accusé de prouver son innocence en acceptant de se battre. Habituellement, il est confronté au Champion de justice local, un guerrier professionnel dont le travail consiste à vaincre un adversaire aussi rapidement que possible. Nombre des lois autorisant de tels combats précisent également la nature des armes utilisables, ce qui signifie que le Champion de justice est formé au maniement d'un véritable arsenal. Les Champions de justice sont donc des combattants craints et respectés, souvent précédés par leur réputation. Les accusés les plus riches ont parfois les moyens de louer les services d'un Champion de justice pour se battre en leur nom.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+35%	—	+15%	+15%	+20%	+10%	+15%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Esquive, Perception.

Talents :
Maîtrise (armes lourdes), Maîtrise (armes d'escrime), Maîtrise (armes de parade), Maîtrise (fléaux), Parade éclair.

Dotations :
Arme à deux mains, fléau d'armes *ou* morgenstern, rapière *ou* fleuret, rondache *ou* main gauche, 10 mètres de corde.

Accès :
Sergent, Vétéran.

Débouchés :
Assassin, Champion, Fanatique, Répurgateur, Sergent.

CHARLATAN

Description

Les Charlatans sont des filous, d'extraordinaires menteurs capables de convaincre autrui de n'importe quoi. Leur langue bien pendue et leur ingéniosité leur permettent de manipuler les individus incrédules et de prendre la fuite avec leur argent. Un Charlatan ment comme il respire. La plupart se contentent de vendre des remèdes miracles et autres babioles sans valeur censés contrer les effets de la magie noire. Cependant, d'autres vont jusqu'à vendre des biens qui ne leur appartiennent pas. Les plus grands Charlatans montent des escroqueries qui plument complètement de riches nobles ou marchands.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+10%	+15%	+15%	+15%	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie *ou* Tilée), Déguisement, Escamotage, Évaluation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien *ou* tiléen), Langue (reikspiel), Marchandage, Perception.

Talents :
Code de la rue *ou* Intrigant, Éloquence, Fuite, Grand voyageur, Imitation.

Dotations :
6 vêtements communs, 4 beaux atours, faux documents, 4 bouteilles d'eau colorée, 4 bouteilles de poudre colorée.

Accès :
Agitateur, Bateleur, Compagnon sorcier, Contrebandier, Courtisan, Émissaire elfe, Escroc, Ménestrel, Mercanti, Receleur, Sorcier de village, Voleur.

Débouchés :
Démagogue, Espion, Hors-la-loi, Monte-en-l'air, Politicien.



CHASSEUR DE VAMPIRES

Description

Les Chasseurs de vampires sont des individus obnubilés par l'anéantissement des morts-vivants de tout poil. En effet, beaucoup ont perdu des amis ou de la famille aux griffes des non-morts, souvent pour rallier leurs rangs. Les morts-vivants constituant un véritable sujet tabou au sein de l'Empire, les Chasseurs de vampires sont donc des autodidactes. Ils se réunissent en toute discrétion, partagent les maigres connaissances qu'ils parviennent à glaner lors de leurs rencontres avec les morts errants dans l'espoir de trouver un jour le moyen de tuer les plus puissants d'entre eux, les vampires.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+10%	+20%	+15%	+15%	+20%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Connaissances académiques (histoire *ou* nécromancie), Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Filature, Fouille, Langue (classique), Perception, Pistage.

Talents :
Camouflage souterrain, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (arbalètes), Rechargement rapide *ou* Tir en puissance, Valeureux.

Dotations :
Arbalète à répétition avec 10 carreaux, armure moyenne (armure de mailles complète), eau bénite, 4 pieux.

Accès :
Chasseur de primes, Chevalier, Pilleur de tombes, Pisteur, Rôdeur fantôme, Sentinelle halfling.

Débouchés :
Chevalier, Démagogue, Franc-archer, Initié, Répurgateur.

CHEF DE BANDE

Description

Toutes les bandes de brigands ont besoin d'un chef. Ainsi, le hors-la-loi qui fait montre de courage et d'ingéniosité peut s'élever au rang de Chef de bande. Cependant, prendre la tête d'un groupe d'hommes sans foi ni loi n'est pas chose aisée, d'autant que les dangereuses forêts du Vieux Monde ne facilitent pas la tâche. Les Chefs de bande ont la part du lion des butins acquis par le groupe, mais ils sont également responsables des échecs de la bande, ce qui peut parfois leur coûter leur place, et leur vie. Les groupes de hors-la-loi sont connus pour ne pas laisser leurs membres prendre leur retraite, si bien que les Chefs de bande ont parfois du mal à quitter leur fonction.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+30%	+10%	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (pisteur *ou* voleur), Commandement, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Langage secret (langage de bataille), Langage secret (langage des voleurs), Perception, Pistage.

Talents :
Parade éclair, Rechargement rapide, Sur ses gardes, Tir de précision, Tir en puissance.

Dotations :
Arc *ou* arbalète et 10 flèches *ou* carreaux, armure moyenne (chemise de mailles et veste de cuir), cheval de selle avec selle et harnais, groupe de hors-la-loi.

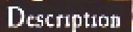
Accès :
Bandit de grand chemin, Baron du crime, Démagogue, Pisteur, Prince des voleurs, Racketteur, Rôdeur fantôme, Vétéran.

Débouchés :
Assassin, Baron du crime, Capitaine, Démagogue.






CHEVALIER


Description

Les Chevaliers sont des soldats professionnels, généralement des nobles. Ils combattent en armure lourde et manient des armes de grande taille, souvent à cheval, et constituent les troupes d'élite de toute armée. De nombreux Chevaliers ont juré de protéger les classes populaires, mais ce n'est pas le cas de tous. Nombre d'ordres de chevalerie sont originaires de Bretonnie et de l'Empire, parmi lesquels les Chevaliers du Loup Blanc, les Chevaliers Panthères, les Chevaliers de Reiksgard et les Chevaliers du Graal. Les Chevaliers issus d'ordres religieux sont connus sous le nom de templiers.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	—	+15%	+15%	+15%	+5%	+15%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Connaissances académiques (généalogie/héraldique *ou* religion), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (deux au choix), Perception.

Talents :
Coups puissants, Maîtrise (armes de cavalerie), Maîtrise (armes lourdes), Maîtrise (fléaux).

Dotations :
Fléau d'armes *ou* morgenstern, lance de cavalerie, armure lourde (armure de plaques complète), bouclier, symbole religieux, 25 co, destrier avec selle et harnais.

Accès :
Aristocrate, Chasseur de vampires, Écuyer, Pistolier, Sergent.

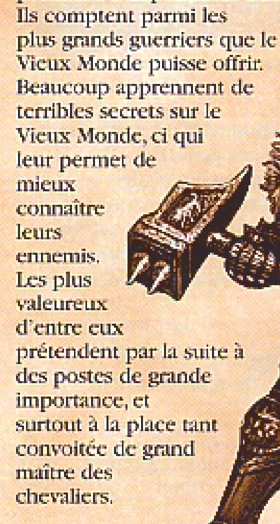
Débouchés :
Aristocrate, Capitaine, Chasseur de vampires, Chevalier du Cercle Intérieur, Initié.

CHEVALIER DU CERCLE INTÉRIEUR

Description

Au sein de chaque ordre de chevalerie, les meilleurs combattants se regroupent dans la même unité. Ces hommes ont prouvé leur vaillance et leur loyauté à maintes reprises et font désormais partie du cercle intérieur de leur ordre. Ils mènent leurs frères chevaliers sur le terrain, représentent leur ordre à la cour et prennent d'importantes décisions.

Ils comptent parmi les plus grands guerriers que le Vieux Monde puisse offrir. Beaucoup apprennent de terribles secrets sur le Vieux Monde, ci qui leur permet de mieux connaître leurs ennemis. Les plus valeureux d'entre eux prétendent par la suite à des postes de grande importance, et surtout à la place tant convoitée de grand maître des chevaliers.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+35%	+10%	+20%	+20%	+20%	+15%	+25%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

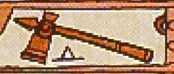
Compétences :
Alphabet secret (pisteur *ou* templier), Charisme, Commandement, Connaissances académiques (généalogie/héraldique *ou* religion), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (trois au choix), Dressage, Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, estalien, kislevien *ou* tiléen), Lire/écrire, Perception.

Talents :
Coups assommants, Coups précis, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes d'escrime), Maîtrise (armes de parade), Parade éclair, Valeureux.

Dotations :
Rondache *ou* main gauche, rapière *ou* fleuret, armure lourde (armure de plaques complète de qualité exceptionnelle), symbole religieux, 25 co.

Accès :
Chevalier, Répurgateur.

Débouchés :
Aristocrate, Capitaine, Champion, Répurgateur.


COMPAGNON SORCIER

Description

Les Compagnons sorciers humains ont achevé leur apprentissage et rejoint les ordres de magie. Ils ont désormais accès à tous les sorts de leur domaine, mais ils doivent encore trouver un juste équilibre entre leurs pouvoirs et leurs facultés de contrôle naissantes. La majorité des Compagnons doivent des sommes considérables à leur collège pour leur enseignement, et ils partent souvent à l'aventure pour rembourser leur dette. En échange d'or, de connaissances ou de soutien politique, ils louent leurs services au plus offrant, souvent à la demande de l'ordre. Bien entendu, les elfes œuvrent en dehors du système de collèges et ne doivent rien.

Note : si vous êtes humain, vous devez payer 40 co au moment d'entreprendre cette carrière. Cette somme vous permet d'obtenir votre licence. À moins d'être riche, vous devez également verser 1 couronne au collège chaque fois que vous en gagnez 10, et ce pour la durée de cette carrière. Rien ne vous empêche de tenter de vous soustraire à cette obligation, mais rares sont les individus qui parviennent à frauder l'ordre bien longtemps.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+20%	+25%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Compétences :
Charisme *ou* Intimidation, Commérage, Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (deux au choix), Équitation *ou* Natation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Sens de la magie.

Talents :
Harmonie aethyrique *ou* Magie Noire, Magie mineure (deux au choix), Mains agiles *ou* Résistance accrue, Méditation *ou* Projectile puissant, Science de la magie (une au choix) *ou* Sombre savoir (un au choix).

Dotations :
Grimoire, accessoires de calligraphie.

Accès :
Apprenti sorcier.

Débouchés :
Charlatan, Érudit, Maître sorcier.

COURTISAN

Description

Les Courtisans flattent les seigneurs et les dames de la noblesse dans l'espoir de connaître une ascension sociale. Leurs rangs regroupent des flagorneurs qui cherchent à plaire à tout prix mais également des intrigants en quête de richesse et de prestige. Généralement, les Courtisans sont cultivés et font de bons orateurs. Les nobles font souvent appel à eux car ils ont un avis d'érudit sur tous les sujets. Cependant, quel que soit son talent, aucun Courtisan n'occupe une place sûre et chacun a un rival qui ne souhaite qu'une chose, assurer sa chute. Les femmes qui entreprennent cette carrière sont généralement qualifiées de dames d'honneur.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+10%	+20%	+20%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Baratin, Charisme, Commandement *ou* Expression artistique (une au choix), Commérage, Connaissances académiques (arts *ou* histoire) *ou* Jeu, Connaissances générales (Bretonnie *ou* Tilée), Équitation, Évaluation, Langue (bretonnien *ou* tiléen), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception.

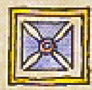
Talents :
Dur en affaires *ou* Étiquette, Éloquence, Intelligent *ou* Sociable, Intrigant *ou* Maîtrise (armes d'escrime).

Dotations :
4 atours de noble, 100 co, valet.

Accès :
Héraut, Noble, Pistolier, Politicien.

Débouchés :
Aristocrate, Charlatan, Duelliste, Espion, Intendant, Politicien.




DÉMAGOGUE



Description

Les Démagogues sont les agitateurs les plus populaires, des orateurs tellement doués qu'ils sont capables d'ébranler des nations entières à l'aide de leur verbe. Ils comptent toujours parmi les meneurs de la cause dont ils se font les champions. Les autorités se méfient toujours d'eux car ils sont susceptibles de semer le vent de la révolte et de la discorde contre le gouvernement ou l'Église. Cependant, quand on les guide à bon escient, ils sont utiles pour rallier le peuple contre le Chaos et toute autre menace. Les autorités traitent donc les Démagogues populaires avec prudence et tentent parfois de s'attirer leurs grâces.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+20%	+15%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Baratin, Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (droit), Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire), Déguisement, Dissimulation, Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception.

Talents :
Code de la rue *ou* Étiquette, Combat de rue, Éloquence, Orateur né.

Dotations :
Armure légère (veste de cuir et calotte de cuir).

Accès :
Agitateur, Baron du crime, Charlatan, Chasseur de vampires, Chef de bande, Escroc, Flagellant, Hors-la-loi, Initié, Maître-artisan, Ménestrel, Moine, Politicien, Prêtre consacré, Répurgateur.

Débouchés :
Baron du crime, Chef de bande, Mercenaire, Moine, Politicien.

DUELLISTE



Description

Un système de duel parfaitement légal fut institué au sein de l'Empire il y a bien longtemps. Les Duellistes manient l'épée et le pistolet avec une efficacité redoutable. Ils s'enorgueillissent de défendre l'honneur d'autrui, mais beaucoup sont de jeunes nobles qui se contentent de défendre leurs intérêts. Il existe deux types de duellistes : les fanfarons qui ne voient que l'aventure dans leurs exploits et les combattants aguerris qui n'hésitent pas à laver le plus petit affront dans le sang.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+10%	+20%	+20%	+15%	+15%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Commérage, Escamotage, Esquive, Intimidation, Jeu, Perception.

Talents :
Adresse au tir, Ambidextre *ou* Désarmement, Combattant virevoltant, Coups précis, Coups puissants, Étiquette, Maître artilleur, Maîtrise (armes d'escrime), Maîtrise (armes à feu), Maîtrise (armes de parade), Sur ses gardes, Tir en puissance.

Dotations :
Main gauche, pistolet avec poudre et munitions pour 10 tirs, rapière.

Accès :
Bandit de grand chemin, Courtisan, Diestro estalien, Franc-archer, Pistolier, Sergent, Spadassin.

Débouchés :
Assassin, Bandit de grand chemin, Champion, Escroc, Sergent.



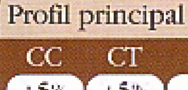








ÉRUDIT



Description

Les Érudits sont des académiciens qui consacrent leur existence à la recherche de connaissances. On trouve parmi eux des sages qui explorent des théories philosophiques et scientifiques, des moines qui se spécialisent en savoir théologique et des précepteurs qui s'efforcent d'instruire les enfants de riches marchands et nobles. Certains Érudits se mettent également en quête de connaissances ésotériques ou proscrites. Une telle voie requiert néanmoins une grande force mentale et a de grandes chances d'attirer les foudres de répurgateurs et autres fanatiques. Dans le Vieux Monde, Ceux qui étudient la loi, comme les clercs et les juristes, sont considérés comme des Érudits spécialisés.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+30%	+15%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances générales (trois au choix), Évaluation *ou* Métier (cartographe), Langue (trois au choix), Langue (classique), Lire/écrire, Perception.

Talents :
Linguistique.

Dotations :
Accessoires de calligraphie.

Accès :
Apprenti sorcier, Aristocrate, Capitaine de navire, Compagnon sorcier, Étudiant, Grand prêtre, Maître sorcier, Médecin, Moine, Navigateur, Prêtre, Prêtre consacré, Scribe.

Débouchés :
Apprenti sorcier, Explorateur, Intendant, Marchand, Médecin, Moine.

ESPION

Description

Les Espions sont des agents secrets chargés de recueillir des informations pour le compte de leur employeur ou du plus offrant. Ils sont passés maîtres dans l'art du déguisement et risquent souvent leur vie en travaillant clandestinement en territoire ennemi. Certains infiltrent même des groupes subversifs et les étudient pendant des mois de l'intérieur. Un Espion qui ose se joindre à une secte du Chaos risque bien plus que la mort, mais nombre de groupes d'influence du Vieux Monde ont besoin des informations que ces courageux individus peuvent offrir. Toutes les nations du Vieux Monde ont recours aux services d'Espions, généralement pour surveiller les manœuvres militaires et politiques de leurs rivaux.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+5%	+10%	+20%	+20%	+35%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Commérage, Connaissances générales (deux au choix), Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Expression artistique (acteur), Filature, Langage secret (un au choix), Langue (trois au choix), Lecture sur les lèvres.

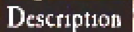
Talents :
Fuite, Intrigant, Linguistique, Sixième sens *ou* Sociable.

Dotations :
Accessoires de déguisement, 4 pigeons voyageurs.

Accès :
Capitaine de navire, Charlatan, Courtisan, Explorateur, Marchand, Médecin, Ménestrel, Mercanti, Serviteur.

Débouchés :
Assassin, Explorateur, Prince des voleurs, Racketteur

EXPLORATEUR



Description

Les Explorateurs ont la manie des voyages et parcourent le Vieux Monde. Ils assouvissent leur soif de découverte en dénichant de nouvelles contrées et des routes commerciales jusqu'alors inexploitées. Les Explorateurs s'aventurent régulièrement dans l'inconnu, ce qui fait d'eux de fins guerriers et diplomates ou des morts en sursis. Ni la mer ni la terre ne leur font peur. Ce sont habituellement des individus compétents dans ce qu'ils entreprennent. En effet, la diversité des rôles qu'il leur faut jouer leur confère une grande polyvalence, la faculté de mener des troupes et de négocier au moyen de langues qu'ils connaissent à peine.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+10%	+15%	+15%	+25%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Commandement, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (droit *ou* histoire), Connaissances générales (trois au choix), Équitation, Escalade, Évaluation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Métier (cartographe), Natation, Orientation, Perception, Pistage, Survie.

Talents : Grand voyageur, Linguistique *ou* Sens de l'orientation.

Dotations : Arc *ou* arbalète avec 10 flèches *ou* carreaux, arme à une main, armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), bouclier, 6 cartes, 1000 co en pièces et marchandises, cheval de selle avec selle et harnais.

Accès : Capitaine, Capitaine de navire, Érudit, Espion, Héraut, Ingénieur, Maître sorcier, Navigateur, Officier en second, Pisteur, Prince des voleurs, Seigneur sorcier.

Débouchés : Capitaine, Capitaine de navire, Espion, Marchand.

FLAGELLANT

Description

Les Flagellants sont des fanatiques religieux qui sont prêts à sacrifier leur vie pour porter un coup au Chaos et à tout ce qu'ils apparentent au mal. Habituellement, il s'agit d'individus très charismatiques qui prennent la tête de malheureux, leur personnalité et leurs incroyables convictions religieuses attirant à eux de nombreux fanatiques. Ils s'équipent toujours d'armes lourdes pour infliger un maximum de dégâts à leurs ennemis, mais ils renoncent au port de l'armure car ils ont le sentiment que leur dieu les protègera jusqu'à ce que sonne leur heure. Les gens sains d'esprit tendent à fuir leur compagnie.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	—	+10%	+15%	+5%	—	+20%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (théologie), Intimidation, Langue (classique), Soins.

Talents : Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes *ou* fléaux), Sans peur.

Dotations : Arme à deux mains *ou* fléau d'armes, bouteille d'alcool fort de bonne qualité, symbole religieux, relique religieuse.

Accès : Fanatique, Moine, Prêtre, Prêtre consacré.

Débouchés : Bourreau, Démagogue, Prêtre, Soldat, Vétéran.

Note : vous devez être atteint d'au moins une folie pour entreprendre cette carrière.




FRANC-ARCHER

Description

Les Francs-archers perfectionnent leur adresse au tir. Habituellement, ils manient le redoutable arc long, mais certains se tournent vers l'arbalète. Ils voyagent de foire en foire, divertissant les foules au moyen de démonstrations et mesurant leur adresse lors d'épreuves organisées au pied levé. De nombreux nobles organisent des tournois de tir à l'arc, le gagnant remportant généralement une bourse bien remplie. Du reste, c'est ainsi que certains Francs-archers gagnent leur vie. En cette sinistre époque, les Francs-archers sont prisés auprès des armées et autres compagnies de mercenaires.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+35%	+10%	+10%	+25%	+10%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Fouille, Perception, Survie.

Talents :
Adresse au tir, Maîtrise (arbalètes *ou* armes de jet), Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Tir de précision, Tir en puissance.

Dotations :
Arbalète *ou* arc long avec 10 flèches *ou* carreaux, armure légère (veste de cuir).

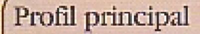
Accès :
Chasseur, Chasseur de primes, Chasseur de vampires, Prince des voleurs, Rôdeur fantôme, Vétéran.

Débouchés :
Assassin, Champion, Duelliste, Sergent.

GRAND PRÊTRE

Description

Dans le Vieux Monde, le Grand prêtre est l'incarnation d'un dieu. Ces personnages sont rares car peu d'individus ont la force de caractère et la foi nécessaire pour occuper une telle position. A quelques exceptions près, les Grands prêtres opèrent généralement à l'écart des centres religieux de leur foi. Certains pèlerins sont prêts à traverser l'Empire pour parler à un tel personnage pendant quelques secondes. Les Grands prêtres ont tendance à rejeter en bloc le monde matériel et se retirent souvent dans un monastère. D'autres se tournent néanmoins vers le pouvoir temporel et deviennent des personnages importants dans les affaires séculières.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+15%	+15%	+15%	+20%	+30%	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Compétences :
Charisme, Commérage, Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (deux au choix), Équitation *ou* Natation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (trois au choix), Sens de la magie, Soins.

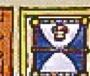
Talents :
Étiquette, Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Incantation de bataille *ou* Projectile puissant, Magie mineure (deux au choix), Mains agiles *ou* Sain d'esprit.

Dotations :
Relique sacrée.

Accès :
Prêtre consacré.

Débouchés :
Érudit, Politicien, Répurgateur.

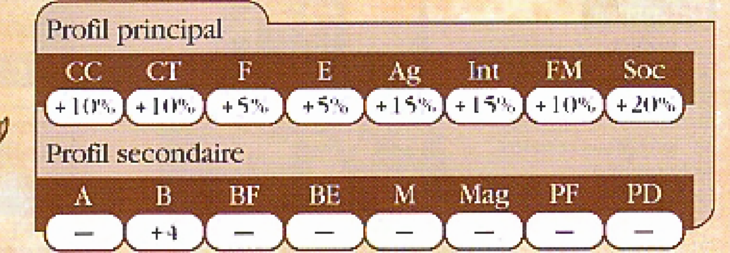


HÉRAUT

Description

Le Héraut est le porte-parole de la noblesse. Il est chargé d'annoncer l'arrivée de son seigneur et rapporte parfois des nouvelles importantes. C'est un orateur de marque, intelligent et très cultivé. Il est censé reconnaître les armes de centaines de familles de la noblesse d'un simple coup d'œil, d'où son nom. Le Héraut est rarement noble, mais son statut le place en quelque sorte au même niveau que la petite noblesse. Les Hérauts attachent une grande importance à leur apparence car elle reflète le seigneur qu'ils servent.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	+15%	+15%	+10%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Bretonnie, Kislev *ou* Tilée), Connaissances générales (Empire), Équitation, Évaluation, Langue (bretonnien, kislevien *ou* tiléen), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception.

Talents :
Éloquence, Étiquette, Orateur né.

Dotations :
Parfum, bourse, 2 beaux atours, uniforme.

Accès :
Messager, Valet.

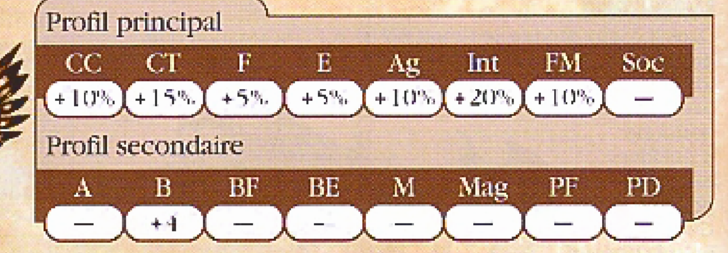
Débouchés :
Agitateur, Bateleur, Courtisan, Écuyer, Explorateur, Politicien.

1

INGÉNIEUR

Description

Les nains furent les premiers à introduire l'ingénierie dans le Vieux Monde. La guilde des ingénieurs est profondément respectée et ses œuvres sont tenues en haute estime, du moins tant qu'elle respecte les valeurs et méthodes traditionnelles. L'humanité a pris aux nains ce qu'ils avaient à offrir, ce qui inclut la poudre et la plupart des innovations en rapport avec les armes. L'école impériale des ingénieurs d'Altdorf est connue pour ses inventions singulières, très utiles quand elles fonctionnent convenablement. À l'étranger, les Tiléens sont connus pour leurs idées en matière d'ingénierie.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+15%	+5%	+5%	+10%	+20%	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	–	—	—	—	—

Compétences :
Conduite d'attelages *ou* Équitation, Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances académiques (science), Connaissances générales (nains *ou* Tilée), Langue (khazalid *ou* tiléen), Lire/écrire, Métier (arquebusier), Perception.

Talents :
Maître artilleur, Maîtrise (armes à feu *ou* armes mécaniques).

Dotations :
Armure légère (veste de cuir), matériel d'ingénieur, 6 pointes.

Accès :
Artisan, Étudiant, Maître-artisan, Mineur.

Débouchés :
Contrebandier, Explorateur, Maître-artisan, Maître de guilde, Pistolier.





INTENDANT

Description

L'Intendant est l'administrateur de la maisonnée. Il est chargé de gérer les affaires quotidiennes dont ne veulent pas se charger les nobles et autres riches marchands ou représentants du clergé. Là où l'aristocrate n'aura pas la moindre idée de la valeur et du coût d'entretien de ses propriétés, l'Intendant saura tout dans les moindres détails. Les riches nobles possèdent généralement des propriétés distantes les unes des autres et certains Intendants se débrouillent seuls pendant des années avant de voir leur seigneur.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+10%	+10%	—	+30%	+20%	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

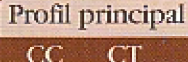
Compétences :
Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Équitation, Évaluation, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception.

Talents :
Calcul mental, Éloquence.

Dotations :
2 atours de noble, accessoires de calligraphie.

Accès :
Courtisan, Érudit, Politicien, Prêtre, Valet.

Débouchés :
Baron du crime, Marchand, Noble, Receleur.



MAÎTRE-ARTISAN

Description

Les Maîtres-artisans n'ont pas d'égal dans leur corps de métier. Rares, mêmes dans les plus grandes villes, ils sont regroupés sous forme de guildes d'artisans. Les meilleurs sont attirés par les métropoles, comme Altdorf, Marienburg et Nuln. Ils y travaillent pour de riches clients ou œuvrent aux côtés de marchands susceptibles de vendre leurs biens en de lointaines contrées. Certains Maîtres-artisans ont une telle renommée que même les nobles figurent sur leurs listes d'attente. En effet, la simple possession de l'œuvre d'un tel maître est le signe extérieur d'un statut social élevé. Les chefs-d'œuvre des Maîtres-artisans sont absolument époustouflants.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	+10%	+10%	+20%	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage, Conduite d'attelages, Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, khazalid *ou* tiléen), Marchandage, Métier (trois au choix), Perception.

Talents :
Étiquette *ou* Talent artistique.

Dotations :
Outils d'artisan (en fonction du métier), 15 co.

Accès :
Artisan, Ingénieur, Milicien, Navigateur.

Débouchés :
Démagogue, Ingénieur, Maître de guilde, Marchand, Milicien.



MAÎTRE DE GUILDE

Description

Les Maîtres de guilde comptent parmi les individus les plus influents du Vieux Monde. Ils imposent les règles commerciales en vigueur dans diverses régions et facilitent les transactions financières. Leurs rangs abritent de grands marchands et d'habiles manipulateurs, chacun jouant un jeu subtil avec les nobles dans le but d'accumuler toujours plus de pouvoir. Les Maîtres de guilde font rarement de bons guerriers, d'autant qu'ils disposent de nombreux employés payés pour les protéger. On peut les comparer à des hommes d'État qui traitent sans concessions avec les politiciens de l'Empire. Selon leur guilde, on leur accorde un profond respect ou les civilités d'usage.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+20%	+35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, estalien, kislevien *ou* norse), Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (deux au choix), Perception.

Talents : Dur en affaires, Étiquette, Linguistique.

Dotations : Accessoires de calligraphie, 100 co, guilde.

Accès : Ingénieur, Maître-artisan, Marchand, Médecin, Seigneur sorcier.

Débouchés : Baron du crime, Politicien, Racketteur.

MAÎTRE SORCIER

Description

Le Maître sorcier manipule la magie avec assurance et adresse. Les sorciers elfes atteignent facilement ce niveau de talent, mais c'est l'œuvre de toute une vie pour un humain. Lorsqu'ils atteignent ce niveau de maîtrise, la plupart des sorciers arborent des excentricités et autres altérations physiques liées à leur utilisation de la magie. Les Maîtres sorciers apprécient la recherche et les manœuvres politiques menées aux côtés de leurs semblables. Cependant, leur ordre les oblige régulièrement à partir à l'aventure, à soutenir la cause de la magie et à trouver de jeunes apprentis.

Note : si vous êtes humain, vous devez continuer de donner de l'argent à l'ordre pendant toute la durée de cette carrière. La plupart des collèges demandent à leurs Maîtres sorciers 1 couronne chaque fois qu'ils en gagnent 20. Les elfes n'appartiennent pas aux ordres et ne sont donc pas tenus de payer quoi que ce soit.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+35%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	+3	—	—

Compétences : Charisme *ou* Intimidation, Commérage *ou* Équitation, Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (deux au choix), Connaissances générales (deux au choix), Focalisation, Langage mystique (démoniaque *ou* elfe mystique), Langage mystique (magick), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Sens de la magie.

Talents : Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Magie mineure (deux au choix), Magie noire *ou* Sain d'esprit, Mains agiles *ou* Projectile puissant.

Dotations : Outils d'artisan (apothicaire), deux objets magiques.

Accès : Compagnon sorcier.

Débouchés : Érudit, Explorateur, Seigneur sorcier.





MARCHAND

Description

Les Marchands sont des spéculateurs qui ravitaillent les villes en marchandises de toutes sortes, cherchant évidemment les marchés où ils feront les plus gros profits. Ils ont rarement affaire à la population car ils traitent en gros, vendant généralement leurs biens aux bourgeois et aux artisans. Les guildes commerciales sont très influentes au sein de l'Empire et elles grappillent lentement mais sûrement le pouvoir de la noblesse du Vieux Monde. En fait, même les marchands les moins fortunés sont très riches, beaucoup usant de leur argent pour s'acheter des titres ou marier leurs enfants à des nobles.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+25%	+20%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (deux au choix), Équitation, Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, estalien, kislevien *ou* norse), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand).

Talents :
Calcul mental, Code de la rue *ou* Dur en affaires.

Dotations :
Maison, entrepôt, 1000 co en pièces *ou* en marchandises.

Accès :
Artisan, Aubergiste, Bourgeois, Capitaine, Émissaire elfe, Érudit, Explorateur, Intendant, Maître-artisan, Officier en second, Pêcheur.

Débouchés :
Espion, Maître de guilde, Milicien, Politicien, Racketteur.

MÉDECIN

Description

Les Médecins sont des praticiens qui étudient les mystères des maladies et de l'anatomie. Les sciences médicales sont relativement récentes et la plupart des citoyens du Vieux Monde n'ont aucune confiance en elles. Beaucoup voient les Médecins comme des apothicaires en herbe ou de dangereux charlatans jusqu'à ce qu'ils fassent leurs preuves. En tout cas, les Médecins de talent sont des membres respectés de leur communauté. Ils sont capables de traiter les maux bénins et parfois les blessures graves, comme des plaies ouvertes ou de graves contusions. Les Médecins sont enthousiastes à l'idée de découvrir de nouveaux remèdes et traitements.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	+10%	+10%	+15%	+30%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

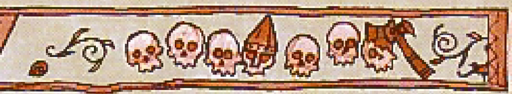
Compétences :
Commérage, Connaissances académiques (science), Langue (classique), Lire/écrire, Métier (apothicaire), Perception, Préparation de poisons, Soins.

Talents :
Chirurgie, Coups assommants, Résistance aux maladies.

Dotations :
4 potions de soins, outils d'artisan (instruments médicaux).

Accès :
Bourreau, Chirurgien barbier, Érudit, Étudiant.

Débouchés :
Érudit, Espion, Maître de guilde, Moine.



MÉNESTREL

Description

Les Ménestrels sont des musiciens errants qui parcourent les routes du Vieux Monde, offrant chants et divertissements à ceux qui en ont un besoin désespéré. À l'origine, les plus grands Ménestrels étaient elfes, mais nombre d'humains leur ont emboîté le pas. Dans le Vieux Monde, les Ménestrels ont un statut quasi sacré. Ils peuvent se rendre dans les pires coupe-gorges et en ressortir indemnes (du moins, s'ils acceptent de divertir gracieusement leurs hôtes). Parfois, ils acceptent le mécénat d'un noble et posent leurs valises un temps durant, composant des chansons pour leur protecteur. Mais l'appel de la route est toujours le plus fort et le Ménestrel finit par reprendre ses pérégrinations.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	—	+15%	+10%	+5%	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Commérage, Connaissances générales (deux au choix), Expression artistique (chanteur), Expression artistique (musicien), Langue (bretonnien, eltharin *ou* tiléen), Lire/écrire, Perception.

Talents :
Éloquence, Étiquette.

Dotations :
Costume de scène, instrument de musique (luth *ou* mandoline).

Accès :
Bateleur.

Débouchés :
Bandit de grand chemin, Charlatan, Démagogue, Espion, Étudiant.

MOINE

Description

Les Moines parcourent l'Empire et enseignent la vertu religieuse par l'exemple. Leurs ordres remontent à l'ère de Magnus le Pieux. Un répurgateur, Berndt de Wurtbad, était le farouche adversaire du culte de Slaanesh, le dieu du Chaos de la sensualité et du plaisir. Il comprit que la décadence et la luxure menaient inexorablement vers l'étreinte de Slaanesh. Après des années de châtiments, Berndt posa épée et torche, renonça à toutes ses possessions et entreprit d'arpenter les routes de l'Empire, prêchant la pauvreté, la chasteté et l'obéissance. Il ne portait rien de plus qu'une haire et vivait de la charité. Selon lui, la pauvreté était le plus sûr moyen de combattre l'insidieux attrait du Chaos. L'Ordre de Saint Berndt fut le premier ordre mendiant de l'Empire, mais d'autres ont suivi son exemple depuis.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+10%	—	+15%	+15%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (deux au choix), Langue (bretonnien, estalien, kislevien *ou* tiléen), Langue (classique), Langue (reikspiel), Perception, Soins, Soins des animaux, Survie.

Talents :
Grand voyageur.

Dotations :
Potion de soins, symbole religieux, relique religieuse, robe.

Accès :
Démagogue, Érudit, Fanatique, Initié, Médecin, Vagabond.

Débouchés :
Démagogue, Érudit, Flagellant, Prêtre.




MONTE-EN-L'AIR

Description

Les Monte-en-l'air pensent valoir mieux que les simples voleurs et autres bandits de grand chemin. Ils refusent d'être associés aux coupe-bourses et autres coupe-jarrets, prétextant de voler avec beaucoup plus de subtilité. L'art du Monte-en-l'air requiert un bon sens de l'observation, de la préparation et une organisation sans faille. Un vol exécuté dans des conditions idéales n'est jamais remarqué avant des mois, ce qui laisse au Monte-en-l'air tout le loisir de prendre le large. La plupart des Monte-en-l'air sont membres d'une guilde de voleurs, mais certains évoluent en toute indépendance. Ces loups solitaires jouent à un jeu des plus dangereux car ils doivent échapper à la vigilance des autorités et de la guilde des voleurs qui voit d'un très mauvais œil leur indépendance.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	+25%	+10%	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (voleur), Commérage, Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Marchandage, Perception.

Talents :
Camouflage urbain, Code de la rue, Combat de rue, Connaissance des pièges.

Dotations :
Grappin, outils de crochetage, 10 mètres de corde.

Accès :
Chiffonnier, Charlatan, Ratier, Trafiquant de cadavres, Voleur.

Débouchés :
Baron du crime, Prince des voleurs, Racketteur, Receleur, Vagabond.

NAVIGATEUR

Description

Les Navigateurs ont la lourde tâche de mener leur embarcation là où on le leur demande. Les Navigateurs du Vieux Monde s'en remettent habituellement à des cartes maritimes, mais ils sont tout aussi capables de s'y retrouver grâce au soleil et aux étoiles. Les vents et les marées n'ont pas de secrets pour eux, ce qui leur donne un air mystique auprès des marins qui les considèrent presque comme une espèce à part. De fait, les Navigateurs sont également des cartographes qui couchent la course de leur navire sur le papier afin que d'autres puissent l'emprunter. Le compas n'existant pas encore, tous les navires ont besoin d'un Navigateur expérimenté, ce qui vaut également pour certaines expéditions terrestres.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+25%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Connaissances académiques (astronomie), Connaissances générales (deux au choix), Langue (classique), Lire/écrire, Métier (cartographe), Natation, Orientation, Perception.

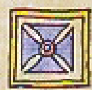
Talents :
Sens de l'orientation.

Dotations :
6 cartes maritimes, outils d'artisan (instruments de navigation).

Accès :
Batelier, Marin, Officier en second, Pêcheur, Scribe.

Débouchés :
Capitaine de navire, Érudit, Explorateur, Maître-artisan.

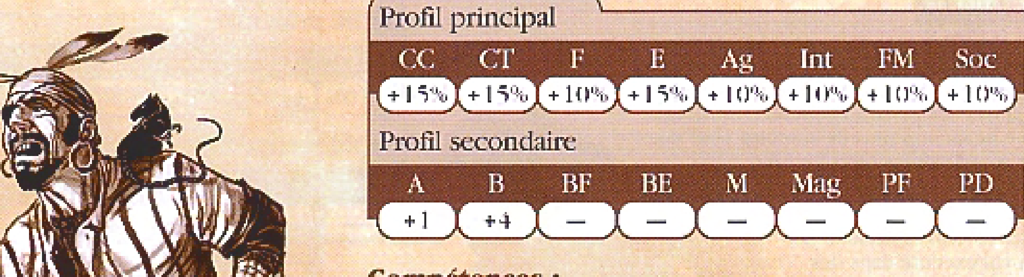



OFFICIER EN SECOND

Description

L'Officier en second répond directement au capitaine d'un navire. Il s'assure de l'exécution des ordres du capitaine, ce qui est une tâche souvent éprouvante, même avec les équipages les plus disciplinés. L'Officier en second se doit d'être sévère mais juste et gagner le respect de l'équipage, sous peine d'être la cible de plaisanteries incessantes, voire pire en cas de mutinerie. Les Officiers en second sont toujours des marins expérimentés, qui ont plusieurs voyages à leur actif. Il est peu de ports dans lesquels ils ne se sont pas saoulés, battus ou amusés.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+10%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Canotage, Commandement, Commérage, Connaissances générales (deux au choix), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (bretonnien, kislevian *ou* norse), Métier (charpentier naval), Natation, Navigation, Résistance à l'alcool.

Talents :
Combat de rue, Grand voyageur, Résistance aux maladies.

Dotations :
Armure légère (veste de cuir).

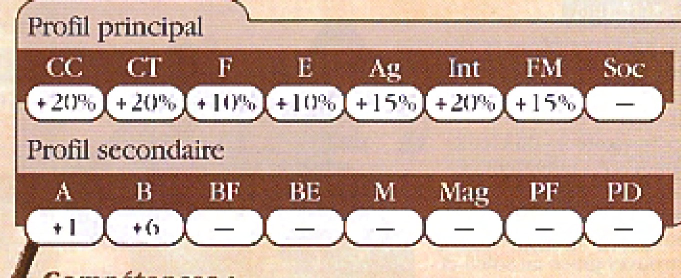
Accès :
Marin, Matelot.

Débouchés :
Capitaine de navire, Explorateur, Marchand, Navigateur.

PISTEUR

Description

Les Pisteurs sont des individus uniques qui se sentent davantage chez eux en pleine nature que dans les villes bondées du Vieux Monde. Ils parcourent les contrées sauvages, suivant des pistes que peu sauraient déceler tout en gardant un œil sur les animaux dangereux et les périls d'origine surnaturelles. Ils se sentent mieux en compagnie d'animaux que de gens. Ils louent régulièrement leurs services aux armées, aux marchands et aux voyageurs qui doivent s'aventurer hors des sentiers battus. Ils progressent généralement en avant, tentant de détecter les embuscades et autres dangers qui peuvent s'abattre sur leurs clients.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (pisteur), Connaissances générales (deux au choix), Déplacement silencieux, Dissimulation, Emprise sur les animaux, Équitation, Esquive, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (deux au choix), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux.

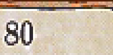
Talents :
Maîtrise (arbalètes *ou* arcs longs), Rechargement rapide, Sens de l'orientation, Tir de précision *ou* Tir en puissance.

Dotations :
Armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), bouclier, 10 mètres de corde, cheval de selle avec selle et harnais.

Accès :
Bûcheron, Champion, Charbonnier, Chasseur, Chasseur de primes, Cocher, Éclaireur, Gardien tribal, Messager, Mineur, Patrouilleur, Porterune, Sentinelle halfling, Vagabond.

Débouchés :
Chasseur de vampires, Chef de bande, Explorateur, Rôdeur fantôme, Sergent.











PISTOLIER

Description

Les Pistoliers constituent la cavalerie légère d'élite de l'armée impériale. Ces hommes se spécialisent dans le maniement des armes à feu et plus particulièrement du pistolet. Les Pistoliers ne s'imposent que depuis peu car la poudre a toujours été une substance instable dans le Vieux Monde. En raison du coût des munitions et de l'entretien des pistolets et des chevaux de guerre, les nobles dominent majoritairement leurs rangs. En effet, de nombreux jeunes de la noblesse en quête de gloire et de renommée s'engagent dans les unités de Pistoliers.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Commérage *ou* Évaluation, Équitation, Esquive, Perception, Soins des animaux.

Talents : Adresse au tir, Coups puissants, Maître artilleur, Maîtrise (armes à feu), Rechargement rapide, Sur ses gardes, Tir de précision.

Dotations : 2 pistolets avec munitions et poudre pour 20 tirs, beaux atours, cheval de guerre.

Accès : Ingénieur, Noble.

Débouchés : Chevalier, Courtisan, Duelliste, Sergent, Vétéran.

POLITICIEN

Description

Bien que les nobles soient à la tête de la plupart des nations du Vieux Monde, ce sont les Politiciens qui gèrent réellement les villages, les villes et les métropoles de l'Empire. Souvent vilipendés et corruptibles, leurs rangs incluent burgomeisters, maires et autres fonctionnaires. Certains sont élus, d'autres désignés. Les Politiciens sont très souvent pris entre différentes factions et doivent rapidement maîtriser l'art du compromis. Ils ont la faculté de dire précisément ce que les gens veulent entendre d'eux, mais cela reste rare quand ils remplissent leurs engagements.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+5%	+10%	—	+20%	+10%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (droit), Connaissances académiques (généalogie/héraldique *ou* histoire), Connaissances générales (Empire), Évaluation, Expression artistique (acteur), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception.

Talents : Code de la rue *ou* Étiquette, Dur en affaires *ou* Intrigant, Éloquence, Orateur né.

Dotations : Arme à une main de qualité exceptionnelle, armure légère (veste de cuir de qualité exceptionnelle), pamphlets.

Accès : Agitateur, Baron du crime, Capitaine, Charlatan, Collecteur de taxes, Courtisan, Démagogue, Grand prêtre, Héraut, Maître de guilde, Marchand, Noble, Paysan, Racketteur, Régisseur.

Débouchés : Aristocrate, Baron du crime, Courtisan, Démagogue, Intendant, Racketteur.

PRÊTRE

Description

Les Prêtres sont des hommes et des femmes ordonnés par leur église qui répondent aux besoins des fidèles dans tout le Vieux Monde. Leur foi en leurs dieux leur confèrent le pouvoir de canaliser une infime quantité d'énergie divine pour les aider dans leur travail.
De nombreux Prêtres sont assignés à une église ou une région précise, mais d'autres vont là où ils estiment qu'on a besoin d'eux. L'accueil qui leur est réservé est toujours lié à leur dieu. Une Prêtresse de Shallya sera certainement reçue à bras ouverts, où qu'elle se rende, alors qu'un Prêtre d'Ulric sera le bienvenu dans la perspective d'une bataille.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+10%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	+1	—	—

Compétences :
Charisme, Commérage, Connaissances académiques (une au choix), Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (deux au choix), Équitation *ou* Natation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Soins.

Talents :
Coups assommants *ou* Coups précis, Incantation de bataille *ou* Orateur né, Magie commune (divine).

Dotations :
Livre de prière, accessoires de calligraphie.

Accès :
Flagellant, Initié, Moine.

Débouchés :
Érudit, Flagellant, Intendant, Prêtre consacré.

PRÊTRE CONSACRÉ

Description

Un prêtre qui observe depuis toujours les préceptes de son Église est choisi par son dieu pour assumer de plus grandes responsabilités.
Les Prêtres consacrés ont une telle foi qu'ils sont inspirés par leur divinité et accomplissent de véritables miracles.
Leur engagement est tel qu'ils doivent accepter tous les défis seyant à cette bénédiction.
Souvent, ils sont pourvus des attributs de leur dieu et constituent de véritables symboles de foi dans le Vieux Monde. Ils ont la confiance du peuple, qui leur prête davantage de crédits qu'aux nobles et autres politiciens, ce qui leur confère un certain pouvoir temporel en plus de leurs fonctions spirituelles.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+10%	+10%	+10%	+15%	+25%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Compétences :
Charisme, Commérage, Connaissances académiques (deux au choix), Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (deux au choix), Équitation *ou* Natation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (deux au choix), Sens de la magie, Soins.

Talents :
Coups puissants *ou* Grand voyageur, Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Incantation de bataille *ou* Mains agiles, Inspiration divine (une au choix), Magie mineure (deux au choix).

Dotations :
Atours de noble.

Accès :
Prêtre

Débouchés :
Démagogue, Érudit, Flagellant, Grand prêtre, Répurgateur.




PRINCE DES VOLEURS

Description

Dans chaque profession, on trouve de vrais maîtres. Le Prince des voleurs est un véritable artiste du monde de la pègre. C'est le meilleur voleur qui soit puisqu'il connaît toutes les ficelles du métier quand il s'agit de détrousser son prochain. Habituellement, ces personnages font partie de la guilde des voleurs mais, habitués à travailler en marge de la loi, beaucoup agissent indépendamment du baron du crime local. L'Empire admire à demi-mot les voleurs les plus audacieux, mais ceux-ci n'en sont pas moins punis quand ils se font prendre.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+10%	+10%	+40%	+25%	+20%	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	–	–	–	–	–	–

Compétences :
Alphabet secret (voleur), Charisme, Commérage, Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Jeu *ou* Lecture sur les lèvres, Langage secret (langage des voleurs), Lire/écrire, Natation, Perception.

Talents :
Code de la rue, Combat de rue *ou* Combattant virevoltant, Connaissance des pièges, Maîtrise (arbalètes), Maîtrise (armes de jet).

Dotations :
Arbalète de poing avec 10 carreaux, 2 haches/marteaux de jet *ou* 3 dagues/étoiles de jet, outils de crochetage de qualité exceptionnelle, cape, besace, corde de 10 mètres de qualité exceptionnelle.

Accès :
Bandit de grand chemin, Baron du crime, Espion, Monte-en-l'air, Racketteur, Receleur.

Débouchés :
Baron du crime, Chef de bande, Explorateur, Franc-archer.

RACKETTEUR

Description

Les Racketteurs constituent le gros des rangs des organisations criminelles. Généralement, ils protègent les petits commerces contre monnaie sonnante et trébuchante, une opération des plus lucratives. Mais les Racketteurs se livrent également à des activités comme l'usure, le trafic de drogue, la prostitution et le jeu. Ils font rarement preuve d'imagination mais ils sont impitoyables et ont une façon bien à eux de faire les choses. Parfois, ils font partie du gouvernement local, ce qui rend d'autant plus difficile le travail des forces de l'ordre visant à mettre un terme à leurs activités. Dans certaines régions, ils peuvent même représenter les forces de l'ordre…



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+15%	+15%	+10%	+10%	–	+15%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	–	–	–	–	–	–

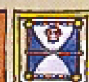
Compétences :
Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Évaluation, Filature, Intimidation, Marchandage, Perception.

Talents :
Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Menaçant.

Dotations :
Coups-de-poing, vêtements confortables, chapeau.

Accès :
Bourreau, Coupe-jarret, Espion, Garde du corps, Maître de guilde, Marchand, Monte-en-l'air, Politicien, Receleur, Régisseur, Spadassin.

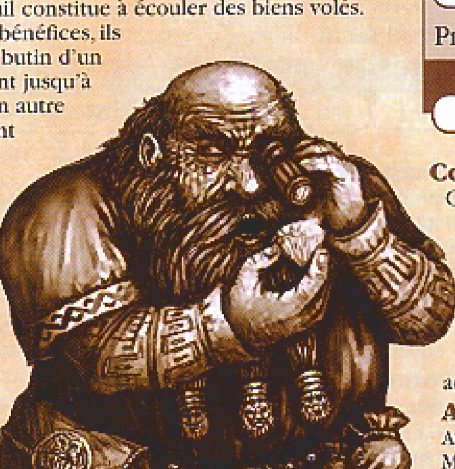
Débouchés :
Chef de bande, Politicien, Prince des voleurs, Receleur.

RECELEUR

Description

La majorité des artisans et des bourgeois acceptent de faire le commerce de biens acquis de manière frauduleuse.
Ces marchandises constituent le fond de commerce des Receleurs dont le travail constitue à écouler des biens volés. Contre une partie des bénéfices, ils prennent en charge le butin d'un voleur et le transportent jusqu'à une autre ville, voire un autre pays, où ils en disposent sans risque.
Ils évaluent les objets qui leur passent sous les yeux et estiment le danger que représente leur vente. Plus le risque est élevé, plus leur part est importante.



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+10%	+10%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage, Escamotage, Évaluation, Intimidation, Jeu, Marchandage, Perception.

Talents :
Calcul mental, Code de la rue *ou* Dur en affaire, Coups assommants.

Dotations :
Outils d'artisan (matériel de gravure), accessoires de calligraphie.

Accès :
Aubergiste, Bourgeois, Chiffonnier, Contrebandier, Intendant, Monte-en-l'air, Pilleur de tombes, Racketteur, Trafiquant de cadavres, Voleur

Débouchés :
Baron du crime, Charlatan, Prince des voleurs, Racketteur.

RÉPURGATEUR

Description

Qu'ils soient au service d'un État ou de l'Église de Sigmar, les Répurgateurs sont des individus austères qui consacrent leur vie à l'éradication des forces des Dieux Sombres. Leur travail consiste à traquer les sectes du Chaos, les mutants et les hérétiques qui se dissimulent insidieusement au sein des villes de l'Empire. Cependant, ils n'hésitent pas à parcourir de nombreux kilomètres quand ils pensent pouvoir porter un coup sérieux aux forces du mal. Les Répurgateurs sont revêches et méfiants. Ils n'ont aucun scrupule à tuer des innocents si cela leur permet également d'éliminer leur proie, ce qui explique que le peuple les craint comme la peste.



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30%	+30%	+15%	+15%	+15%	+15%	+35%	+20%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (nécromancie), Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Équitation, Fouille, Intimidation, Langue (une au choix), Perception.

Talents :
Coups puissants, Éloquence, Maîtrise (arbalètes), Maîtrise (armes de jet), Maîtrise (armes paralysantes), Menaçant, Parade éclair, Réflexes éclair *ou* Tireur d'élite, Sixième sens, Valeureux.

Dotations :
Arbalète de poing et 10 carreaux, arme à une main de qualité exceptionnelle, 4 dagues/étoiles de jet, armure lourde (armure de plaques complète), 10 mètres de corde.

Accès :
Assassin, Champion, Champion de justice, Chasseur de vampires, Chevalier du Cercle Intérieur, Grand prêtre, Prêtre consacré.

Débouchés :
Capitaine, Champion, Chevalier du Cercle Intérieur, Démagogue, Initié.



RÔDEUR FANTÔME

Description

Rapides et silencieux, les Rôdeurs fantômes parcourent le Vieux Monde, traquant les forces du Chaos et autres menaces pesant sur la nature. Ils se sentent parfaitement à l'aise dans les forêts, mais cela ne les empêche pas de traverser montagnes et autres milieux sans se faire remarquer. Les Rôdeurs fantômes sont des archers hors pair, connus pour ne jamais manquer leur cible. Ce sont des individus mielleux ou taciturnes, à la fois bizarres et intimidants, même auprès des leurs.

Souvent, ils se sentent mieux entourés de nature que d'êtres doués de conscience.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+30%	+15%	+15%	+25%	+20%	+20%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Alphabet secret (rôdeurs), Braconnage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Filature, Intimidation, Langage secret (langage des rôdeurs), Lecture sur les lèvres, Orientation, Perception, Pistage, Survie

Talents :
Course à pied *ou* Dur à cuire, Parade éclair, Rechargement rapide, Sur ses gardes, Tir de précision, Tir en puissance.

Dotations :
Arc elfique et 10 flèches, armure légère (armure de cuir complète de qualité exceptionnelle).

Accès :
Pisteur

Débouchés :
Capitaine, Chasseur de vampires, Chef de bande, Franc-archer

Note : seuls les elfes peuvent entreprendre cette carrière.

SEIGNEUR SORCIER

Description

Au sein de l'Empire, les seigneurs des ordres de magie sont de puissants individus. Ils n'ont pas la même vision du monde que le commun des mortels car ils consacrent leur âme à la magie. Ils incarnent leur domaine de magie dans leur verbe, leurs actes et leur forme physique. Quand un elfe atteint ce niveau de talent, on considère qu'il a achevé son apprentissage et qu'il est prêt à se rendre aux tours de Hoeth pour devenir un mage elfe.

Note : les Seigneurs sorciers ne payent plus de droits à leur ordre. Cependant, ils sont chargés d'assurer la bonne marche de leur ordre, de dénicher les adorateurs du Chaos et de faire en sorte que l'ordre reçoive le respect et les fonds qui lui sont dus.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+5%	+15%	+20%	+35%	+40%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+5	—	—	—	+4	—	—

Compétences :
Charisme *ou* Intimidation, Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances générales (trois au choix), Focalisation, Langage mystique (démoniaque *ou* elfe mystique), Langage mystique (magick), Langue (quatre au choix), Lire/écrire, Sens de la magie

Talents :
Dur à cuire *ou* Mains agiles, Harmonie aethyrique *ou* Projectile puissant, Magie mineure (deux au choix), Magie noire *ou* Méditation.

Dotations :
Trois objets magiques, 12 grimoires

Accès :
Maître sorcier

Débouchés :
Explorateur, Maître de guilde





SERGENT

Description

Les Sergents sont des guerriers professionnels dont les facultés de commandement sur le terrain ont impressionné un capitaine ou un noble. Ils mènent de petites unités de soldats, de miliciens, de mercenaires ou de patrouilleurs, s'assurant que leurs ordres sont exécutés à la lettre. Certains fonctionnent en donnant l'exemple, d'autres en terrorisant leurs troupes. Les plus populaires sont évidemment ceux qui songent avant tout à la vie de leurs hommes. Les meilleurs Sergents gagnent néanmoins le respect de leurs hommes en faisant montre de leur courage et en se jetant à corps perdu dans la mêlée. On leur demande souvent de conduire leurs hommes au cœur du danger et il ne leur faut pas longtemps pour évaluer les capacités de chacun.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (deux au choix), Équitation *ou* Natation, Esquive, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (tiléen), Perception.

Talents : Combat de rue *ou* Lutte, Coups assommants, Coups puissants, Grand voyageur *ou* Menaçant.

Dotations : Armure moyenne (armure de mailles complète), bouclier.

Accès : Assassin, Bandit de grand chemin, Berserk norse, Champion, Champion de justice, Combattant des tunnels, Duelliste, Écuyer, Franc-archer, Garde, Kossar kislevite, Matelot, Mercenaire, Milicien, Patrouilleur, Pisteur, Pistolier, Soldat, Vétéran.

Débouchés : Capitaine, Champion de justice, Chevalier, Duelliste.

TUEUR DE DÉMONS

Description

Chaque génération voit l'apparition d'un ou deux Tueurs dont la mort ne semble pas vouloir. À chaque nouvelle épreuve, le destin triche ou les pousse de l'avant. Au fil des ans, la détermination de ces individus ne fait que se renforcer, mais la mort tarde à les emporter. Quand trolls et géants ne peuvent plus rien contre un Tueur, celui-ci se tourne vers les plus redoutables des adversaires : les démons du Chaos. Les Tueurs de démons sont des individus effrayants. Difficile de dire s'ils sont sains d'esprit, mais on lit la honte de vivre dans leurs yeux, même s'ils comptent parmi les plus grands guerriers que le Vieux Monde ait jamais connus.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40%	—	+30%	+30%	+20%	—	+30%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances générales (deux au choix), Escalade, Esquive, Intimidation, Résistance à l'alcool.

Talents : Parade éclair, Troublant.

Dotations : Arme à deux mains.

Accès : Tueur de géants.

Débouchés : Mort glorieuse.

Note : seuls les nains peuvent entreprendre cette carrière. Vous devez déjà avoir terrassé un démon pour emprunter cette voie.





TUEUR DE GÉANTS

Description



Beaucoup de Tueurs de trolls souhaitent la mort mais la craignent en leur for intérieur. D'autres sont des individus féroces et parfaitement préparés à mourir. Ceux-là deviennent des Tueurs de géants, des nains obnubilés qui ont compris que les trolls ne peuvent leur offrir la fin glorieuse qu'ils recherchent.

Ils sont donc en quête perpétuelle d'affrontements et cherchent la mort à chaque coin de rue. Beaucoup noient leur morosité dans l'alcool quand ils ne se battent pas. Les Tueurs de géants arborent la célèbre crête orange, mais leur corps est couvert d'un plus grand nombre de tatouages que les Tueurs de trolls.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	—	+15%	+15%	+10%	—	+20%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Connaissances générales (une au choix), Esquive, Intimidation, Perception, Résistance à l'alcool

Talents :
Coups précis, Maîtrise (fléaux), Résistance aux poisons, Sans peur.

Dotations :
Arme à deux mains.

Accès :
Tueur de trolls.

Débouchés :
Tueur de démons.

Note : seuls les nains peuvent entreprendre cette carrière. Vous devez déjà avoir terrassé un géant pour emprunter cette voie.

VÉTÉRAN

Description

Un soldat ou un mercenaire qui survit à un grand nombre de batailles sans pour autant s'élever dans la hiérarchie devient un Vétéran. Les Vétérans sont avant tout des survivants. Ils ne se portent pas volontaires pour les missions suicides et ne prennent pas de risques inconsidérés, mais quand il faut aller au combat, ils comptent parmi les meilleurs. Quand ils ne sont pas de service, ils racontent de vieux récits de guerre. Ils sont souvents bons vivants car ils peuvent se faire tuer à tout instant et savent qu'il ne sert à rien de mourir les poches pleines.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences :
Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Perception, Résistance à l'alcool.

Talents :
Coups précis *ou* Rechargement rapide, Coups puissants *ou* Tir en puissance, Force accrue *ou* Résistance accrue, Maîtrise (deux au choix).

Dotations :
2 armes au choix, armure moyenne (armure de mailles complète), bouteille d'alcool fort de bonne qualité.

Accès :
Berserk norse, Combattant des tunnels, Écuyer, Flagellant, Gardien tribal, Gladiateur, Hors-la-loi, Kossar kislevite, Mercenaire, Pistolier, Porterune, Soldat.

Débouchés :
Champion, Champion de justice, Chef de bande, Franc-archer, Sergent.





COMPÉTENCES ET TALENTS

« On raconte que le patriarche de la famille von Wittgenstein fut transformé en cafard géant. L'histoire nous apparaît bien grotesque, mais les paysans sont superstitieux. Ils n'ont pas saisi la parabole pourtant évidente, et y ont vu une réalité. »

— Kurt Muller, Érudit, université d'Altdorf

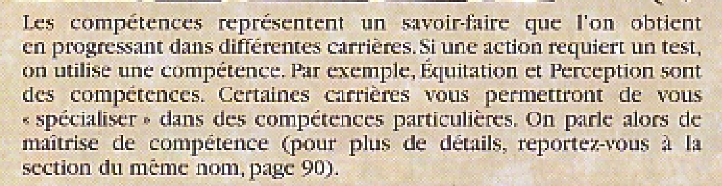
Chapitre IV



Ajoutés aux caractéristiques, les compétences et les talents décrivent les différentes choses que votre personnage est en mesure de faire. Depuis la capacité de monter à cheval à celle de se dissimuler dans les ombres, les compétences et les talents sont d'inestimables atouts pour l'aventurier débutant.

En règle générale, plus un individu dispose de compétences et de talents, plus il peut faire de choses. Le choix des talents et des compétences que vous souhaitez développer fait partie du plaisir que vous allez tirer de *WJDR*, ce qui vaut aussi pour la carrière qui vous permettra de les obtenir.

Ce chapitre renferme toutes les informations dont vous aurez besoin pour tirer le meilleur parti des compétences et des talents. Il abrite également des règles détaillées qui ont trait aux différents types de tests que vous serez amené à effectuer en jouant à *WJDR*.



Compétences contre talents

Les compétences représentent un savoir-faire que l'on obtient en progressant dans différentes carrières. Si une action requiert un test, on utilise une compétence. Par exemple, Équitation et Perception sont des compétences. Certaines carrières vous permettront de vous « spécialiser » dans des compétences particulières. On parle alors de maîtrise de compétence (pour plus de détails, reportez-vous à la section du même nom, page 90).

Vos talents sont des facultés naturelles (comme Force accrue) ou des capacités spéciales (comme Rechargement rapide). Généralement, les talents confèrent des bonus à des capacités existantes, mais ils permettent dans certains cas d'user de pouvoirs très particuliers (c'est le cas de Magie noire). Les talents se développent au fil de vos carrières, mais ils ne présentent pas de niveaux de maîtrise comme les compétences.

Vous aurez besoin d'une bonne combinaison de compétences et de talents si vous voulez survivre aux périls du monde de Warhammer.

Test de compétence

Chaque compétence est associée à une caractéristique précise. Par exemple, l'Esquive est associée à l'Agilité. Quand vous souhaitez utiliser l'une des compétences de votre personnage, vous devez effectuer un test de compétence. La règle de base est simple : vous lancez 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique associée à la compétence, votre test de compétence est réussi. S'il est supérieur, vous avez échoué. Un échec à un test de compétence entraîne parfois des conséquences fâcheuses. Si tel est le cas, votre MJ vous fera savoir ce qu'il advient.

Exemple : *Stefan, un Soldat doté d'une Agilité de 34%, combat un homme-bête. L'ignoble créature du Chaos réussit une attaque à l'aide de sa lance rouillée. Stefan dispose de la compétence Esquive et essaie donc d'éviter le coup. Le joueur qui interprète Stefan effectue alors un test d'Esquive et obtient un résultat de 45 sur le dé de pourcentage. Comme cette valeur est supérieure à l'Agilité de Stefan, le malheureux soldat a manqué son test d'Esquive et l'arme de l'homme-bête a bien atteint son but.*

De nombreux talents augmentent vos chances de succès, tout comme la maîtrise de compétence (cf. page 90). Par exemple, le talent Sens de l'orientation vous gratifie d'un bonus de +10% aux tests d'Orientation.

Certaines tâches sont assez compliquées, et il faut parfois plus de temps pour les accomplir. Dans ce cas, le MJ peut décider qu'il faut réussir plus d'un test de compétence pour venir à bout de la tâche en question. On parle alors de test de compétence étendu.

Le MJ peut également ajuster le temps que représente chaque test. Les tests standard utilisés en situation de combat prennent une demi-action ou une action complète (cf. **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**), mais le temps que prend un test peut varier selon l'action à accomplir.

Exemple : *Gerhardt, un Érudit, recherche des informations au sujet d'une obscure hérésie dans le temple de Sigmar. Voilà une tâche qui risque de lui prendre beaucoup de temps. Le MJ décide qu'il lui faudra réussir trois tests de compétence Connaissances académiques (religion) pour découvrir l'information, et que chaque test représentera quatre heures de recherche. Au bout de six tentatives, Gerhardt obtient ses trois réussites. Il lui a donc fallu en tout 24 heures de recherches actives pour découvrir l'information souhaitée.*

Quand peut-on éviter d'effectuer un test ?

Les tests de compétence ne sont nécessaires que quand l'action risque d'échouer. Les activités quotidiennes ne nécessitent donc pas de test de compétence. Par exemple, il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour ouvrir une porte qui n'est pas verrouillée ou pour monter un escalier.





COMPÉTENCES DE BASE ET COMPÉTENCES AVANCÉES

La règle fondamentale des tests de compétence suppose que votre personnage dispose de la compétence requise. Mais que se passe-t-il si vous désirez utiliser une compétence que vous ne connaissez pas ? Est-ce possible ? Tout dépend du type de compétence, indiqué dans la description de chacune d'entre elles. Les compétences sont séparées en deux types : compétences de base et compétences avancées.

Les compétences de base sont communément utilisées dans le Vieux Monde et le simple fait d'avoir grandi au sein de l'Empire permet à la plupart des personnages d'en maîtriser les rudiments. Si vous n'avez pas une compétence de base, vous pouvez vous appuyer sur vos aptitudes naturelles au lieu de compter sur une expérience acquise par une formation classique. Effectuez un test de compétence normal, mais divisez votre caractéristique par deux (arrondir à l'entier supérieur). Quand une compétence de base vous fait défaut, vous devez toujours effectuer un test de compétence pour l'utiliser alors que dans certaines situations, un personnage disposant d'une compétence n'aura même pas besoin de jeter les dés (pour nager en eaux calmes, par exemple).

Exemple : *Kurt, un Mercenaire, tente de marchander le prix d'une nouvelle épée. Il n'a pas la compétence Marchandage, mais il s'agit d'une compétence de base et il peut tenter sa chance. Kurt a 33% en Sociabilité, mais il doit diviser cette valeur par deux puisqu'il n'a pas la compétence requise. Kurt a donc 17% de chances (Soc 33/2=17) de faire baisser le prix. Kurt obtient un résultat de 05. Il a réussi ! Il a marchandé avec succès et obtient sa nouvelle épée à un prix réduit.*

Les compétences avancées nécessitent formation et expérience. Si vous n'avez pas une compétence avancée, vous ne pouvez même pas tenter de l'utiliser. Par exemple, aussi malin soyez-vous, vous ne pourrez jamais déchiffrer l'écriture de l'ancienne Khemri sans l'avoir étudiée.

• L'importance des circonstances

Tous est relatif, surtout quand on parle de tests de compétence. Par exemple, passer par-dessus une clôture est très facile, alors qu'escalader une falaise escarpée est franchement difficile. Selon les circonstances, le MJ peut assigner des bonus ou des malus aux tests de compétence. Si les aventures vendues dans le commerce indiquent clairement ces modificateurs, il y aura des occasions où le MJ devra les déterminer sur le pouce. C'est l'une des fonctions principales du MJ.

Pour chaque test de compétence, le meneur de jeu doit déterminer la difficulté, puis se reporter à la **Table 4-1 : difficulté des tests** pour déterminer le modificateur adéquat. Le MJ peut même décider d'assigner des bonus ou des malus plus importants que ceux indiqués sur la table, mais de tels modificateurs ne doivent être utilisés que dans les cas les plus extraordinaires. Pour que les compétences restent simples d'utilisation, il est recommandé d'utiliser des tranches de 10% dans le cadre de ces modificateurs. Cependant, si le MJ désire davantage de souplesse, rien ne l'empêche d'attribuer des modificateurs par tranches de 5%.

Exemple : *Hilda, une Chasseuse de primes, tente de retrouver la trace de sa proie. La joueuse qui interprète Hilda effectue un test de Pistage. Normalement, ses chances de succès seraient égales à sa valeur d'Intelligence. Toutefois, le MJ décide que la pluie tombée lors de la nuit précédente a effacé la plupart des traces. Il juge la tâche Très difficile et lui impose un malus de –30% au test de compétence. Avec son Intelligence de 41%, Hilda aurait normalement 41% de chances de réussir à suivre la piste, mais avec ce malus, ces chances tombent à 11% (41–30=11). La joueuse qui interprète Hilda obtient un résultat de 35 aux dés. Dans des circonstances normales, elle aurait réussi, mais elle a manqué son test à cause de la pluie.*

• Degré de réussite

Pour la plupart des tests, il suffit de savoir si on a réussi ou échoué. Cependant, il est parfois utile de connaître son degré de réussite. C'est particulièrement vrai en ce qui concerne les compétences sociales comme Charisme ou Commérage car cela donne alors des indications au MJ pour déterminer le comportement de ses PNJ.

Déterminer le degré de réussite est une opération simple. Il suffit de faire la différence entre le résultat du jet de dés et le pourcentage de chances de réussite. Pour chaque tranche de 10% de différence, vous bénéficiez d'un degré de réussite. Votre MJ vous informera si le degré de réussite est important dans le cadre d'un test précis.

Exemple : *Rurik, un Kossar kislevite, tente d'obtenir des informations de la part d'un aubergiste au sujet d'un homme qu'il recherche. Il effectue un test de Commérage pour savoir ce qu'il peut en tirer. Il a 32% en Sociabilité, mais le MJ décide que l'aubergiste est suspicieux vis-à-vis des étrangers et que le test est Assez difficile (–10%). Rurik a donc 22% de chances de réussir. Il obtient un résultat de 01, le meilleur possible. Comme la différence entre le résultat et les chances de succès s'élève à 21%, Rurik obtient deux degrés de réussite (un pour chaque tranche de 10% complète). Le MJ décide alors que l'aubergiste va avouer que l'homme est l'un de ses clients, mais aussi qu'il va dire à Rurik où il peut le trouver en ce moment même.*

On décompte les degrés d'échec de la même manière. Chaque tranche de 10% au-dessus des chances de succès correspond à un degré d'échec, mais la plupart du temps, c'est inutile.

Tests de compétence opposés

Parfois, on doit opposer ses compétences à celles de son adversaire. On parle alors de test de compétence opposé. Par exemple, si vous essayez de vous dissimuler aux yeux d'un Patrouilleur, vous utilisez votre compétence Dissimulation tandis que votre adversaire tente de vous trouver avec sa compétence Perception. Dans ce genre de situation, les deux adversaires effectuent un test de compétence. Le MJ peut assigner des modificateurs à l'un ou à l'autre des protagonistes ou aux deux. Celui qui réussit son test l'emporte. Si les deux personnages réussissent leur test, celui qui obtient le plus grand nombre de degrés de réussite l'emporte. Si les personnages obtiennent le même nombre de degrés de réussite, le plus petit résultat obtenu aux dés l'emporte. Si tous deux échouent, le MJ doit choisir une des options suivantes en fonction de la situation :

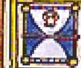
1. **Égalité.** Personne n'a l'avantage. Au round suivant, relancez les dés.
2. **Relance.** Relancez les dés jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

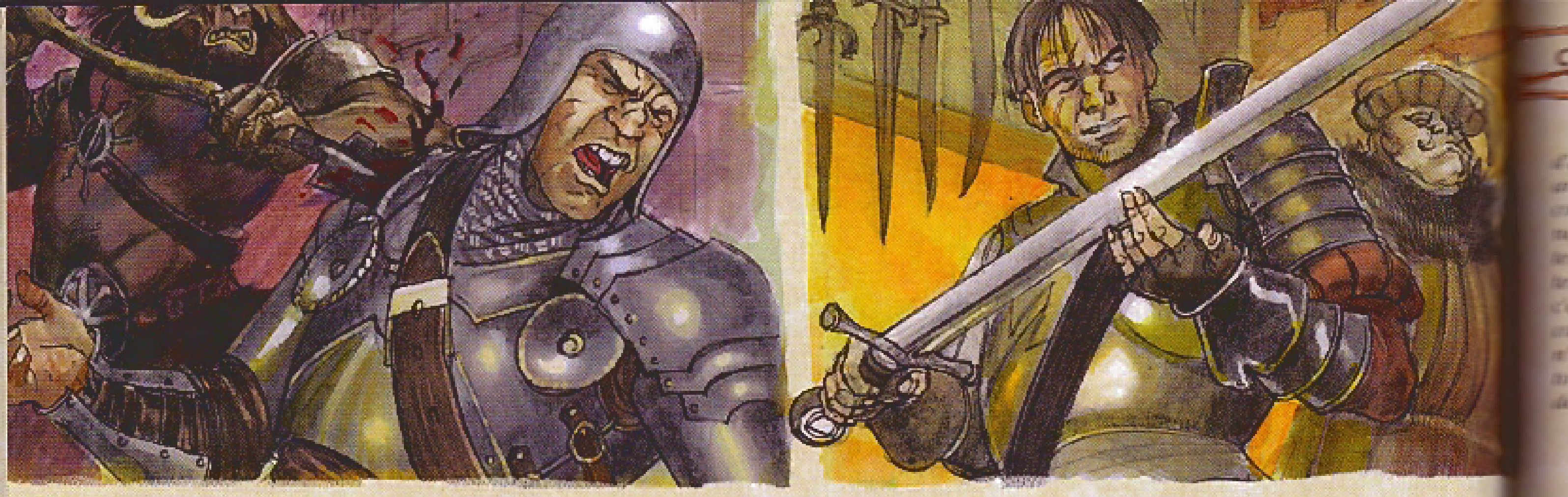
Exemple : *Théodoric, un Hors-la-loi, doit se faufiler derrière un Garde. Il s'agit d'un test de Déplacement silencieux opposé au test de Perception du Garde. Comme Théodoric doit passer tout près de son adversaire, le MJ précise qu'il s'agit d'un test Assez difficile et assigne un malus de –10% au Hors-la-loi. Théodoric a normalement 35% de chances de succès, qui tombent donc à 25%. Le Garde a 30% de chances de le détecter. Théodoric obtient un résultat de 14 qui se traduit par un succès. Le MJ lance les dés pour le compte du Garde et obtient un résultat de 28, qui constitue également un succès. Les deux protagonistes comparent maintenant les degrés de réussite. Théodoric a fait 11% de plus que ses chances de succès, obtenant ainsi un degré de réussite, tandis que le Garde n'a fait que 2%, n'obtenant pas de degré de réussite. Théodoric passe donc sans se faire remarquer.*

TABLE 4-1 : DIFFICULTÉ DES TESTS

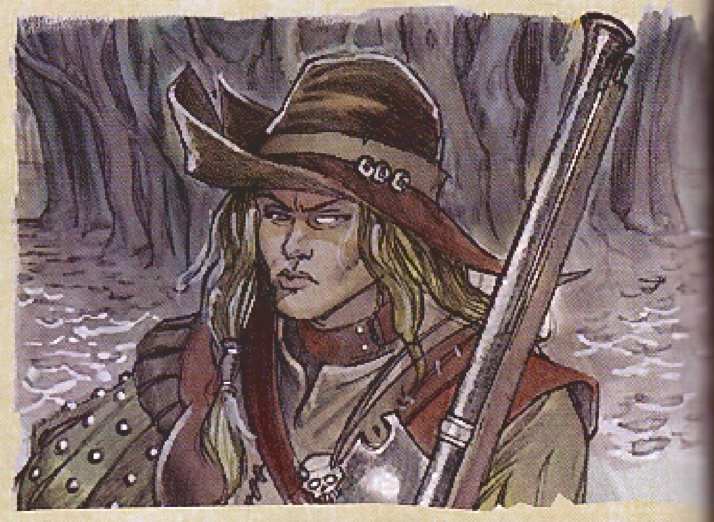
Difficulté	Modificateur de compétence
Très facile	+30%
Facile	+20%
Assez facile	+10%
Moyenne	Aucun modificateur
Assez difficile	–10%
Difficile	–20%
Très difficile	–30%



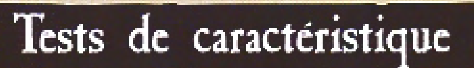









Tests de caractéristique



Parfois, on veut entreprendre une action qui ne relève d'aucune compétence, comme enfoncer une porte au moyen de sa simple force. Dans ce cas, on effectue un test de caractéristique, qui fonctionne sur le même principe qu'un test de compétence. Le MJ détermine la caractéristique qui convient à la tâche entreprise. Ensuite, lancez 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique, vous avez réussi.

MAÎTRISE DE COMPÉTENCE

Si vous accédez à une même compétence via différentes carrières, vous pouvez (si vous le désirez) dépenser 100 xp supplémentaires pour bénéficier d'un bonus de +10% quand vous utilisez celle-ci. Vous ne pouvez pas cumuler la même compétence plus de trois fois, une fois pour acquérir la compétence et deux fois pour obtenir des bonus (pour un bonus maximum de +20%). Cela représente l'entraînement et l'expérience supplémentaires dont vous avez bénéficié en passant d'une carrière à une autre.

Exemple : *Helga, Apprentie sorcière, commence le jeu avec la compétence Connaissances académiques (magie). Elle vient à bout de sa première carrière et entreprend celle de Compagnon sorcier. Cette carrière propose également la compétence Connaissances académiques (magie). Helga a donc le choix. Si sa connaissance de la magie lui suffit telle qu'elle est, elle n'a rien de particulier à faire. Si elle désire obtenir une maîtrise supplémentaire dans ce domaine, elle peut dépenser 100 xp et acheter de nouveau la compétence. Cette maîtrise de compétence lui confère un bonus de 10% aux tests de Connaissances académiques (magie). Si Helga entreprend par la suite la carrière de Maître sorcier, qui comprend également la compétence Connaissances académiques (magie), elle a de nouveau la possibilité de l'acheter. Par contre, elle ne pourra pas acheter Connaissances académiques (magie) une quatrième fois.*

La **Table 4-1 : difficulté des tests** s'applique aussi aux tests de caractéristique. On peut également effectuer des tests de caractéristique opposés, qui fonctionnent de la même manière.

Exemple : *Karl, un Pilleur de tombes, a trouvé un lourd sarcophage de pierre. Le couvercle est extrêmement pesant, mais Karl est déterminé à l'ouvrir pour piller le cadavre. Le MJ lui demande un test de Force. En raison du poids du couvercle, le MJ décide qu'il s'agit d'une tâche Difficile, assortie d'un malus de –20%. Avec 37% en Force, Karl a donc 17% de chances de déplacer le couvercle. Il obtient un résultat de 45 et le couvercle ne bouge pas d'un pouce.*

On fait parfois appel aux tests de caractéristique dans d'autres circonstances, comme pour résister au poison, à la torture, à la maladie ou à la magie. Ces tests sont détaillés dans les sections correspondantes.

Acquisition des compétences

Vous obtenez automatiquement les compétences associées à votre carrière de départ. Ces compétences représentent ce que vous avez appris au cours de votre vie jusqu'au moment où vous avez commencé votre carrière d'aventurier. Quand vous gagnerez de l'expérience, vous pourrez entreprendre des carrières différentes. Cela vous donnera la possibilité d'apprendre de nouvelles compétences. Chaque compétence que vous apprendrez de cette manière vous coûtera 100 points d'expérience (xp). Reportez-vous au **Chapitre 3 : Les carrières** pour plus d'informations concernant le changement de carrière.

Exemple : *Wolfgang, un Cocher, gagne automatiquement les compétences suivantes avec sa carrière de départ : Alphabet secret (rôdeur), Conduite d'attelages, Équitation, Langue (kislevien), Marchandage, Orientation, Perception et Soins des animaux. Il termine la carrière de Cocher et devient Patrouilleur, une carrière qui comprend les compétences suivantes : Alphabet secret (pisteur) ou Pistage, Commérage ou Connaissances générales (l'Empire), Conduite*





attelages, Équitation, Fouille, Orientation, Perception, Soins des animaux et Survie. Il ne gagne pas automatiquement toutes les compétences de sa nouvelle carrière et doit donc acheter celles dont il ne dispose pas encore (pour 100 xp chacune). Toutefois, avant de terminer sa carrière de Patrouilleur, Wolfgang doit gagner les compétences Alphabet secret (pisteur) ou Pistage, Fouille et Survie. Comme c'est un humain de l'Empire et qu'il a commencé le jeu avec les compétences Commérage et Connaissances générales (l'Empire), il n'a pas besoin de les acheter pour terminer sa carrière de base. Il peut toutefois les acquérir quand même, ce qui lui permettra d'avoir un degré de maîtrise supplémentaire (cf encadré page 90).



• Présentation des compétences

Les compétences sont présentées comme suit :

• Nom de la compétence

Type de compétence : compétence de base ou compétence avancée.
Caractéristique : cette ligne précise la caractéristique utilisée par la compétence dans le cadre des tests.
Description : cette section décrit la compétence et son champ d'application.
Talents liés : bien des talents augmentent vos chances de réussite avec les compétences. Ces bonus s'appliquent en permanence ou dans certaines circonstances spécifiées dans la description du talent concerné. Tous les talents qui affectent la compétence décrite sont recensés ici.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Voici la description des compétences de base et des compétences avancées, présentées ici dans l'ordre alphabétique.

• Alphabet secret

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet de lire et de rédiger des messages secrets. Il existe plusieurs codes secrets utilisés dans l'Empire. Les alphabets secrets ne sont pas très sophistiqués et servent essentiellement à signaler un danger, désigner une cible, marquer une personne protégée, etc. Aucun test de compétence n'est requis pour déchiffrer des messages de base, mais le MJ peut en exiger pour déchiffrer des messages complexes ou dont les signes sont un peu effacés ou abîmés. À l'instar de Connaissances académiques, Alphabet secret n'est pas une compétence unique mais multiple. Les alphabets secrets les plus répandus sont les suivants : l'alphabet des pisteurs, l'alphabet des rôdeurs, l'alphabet des templiers et l'alphabet des voleurs.
Talents liés : aucun

• Baratin

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Sociabilité
Description : on utilise cette compétence pour gagner du temps en baratinant un interlocuteur. Le discours tenu par le baratineur n'est jamais rationnel (sinon, on utiliserait plutôt Charisme) puisqu'il ne cherche qu'à dérouter son interlocuteur. Les victimes d'un test de Baratin couronné de succès ont droit à un test de Force Mentale pour percer la ruse à jour. En cas d'échec, elles ne peuvent rien faire pendant un round, en restent bouche bée et abasourdies, se demandant si leur interlocuteur est ivre, fou ou les deux à la fois. On ne peut pas utiliser Baratin si les

TABLE 4-2 : COMPÉTENCES DE BASE

Nom de la compétence	Caractéristique	Nom de la compétence	Caractéristique	Nom de la compétence	Caractéristique
Canotage	Force	Dissimulation	Agilité	Marchandage	Sociabilité
Charisme	Sociabilité	Équitation	Agilité	Natation	Force
Commandement	Sociabilité	Escalade	Force	Perception	Intelligence
Commérage	Sociabilité	Évaluation	Intelligence	Résistance à l'alcool	Endurance
Conduite d'attelages	Force	Fouille	Intelligence	Soins des animaux	Intelligence
Déguisement	Sociabilité	Intimidation	Force	Survie	Intelligence
Déplacement silencieux	Agilité	Jeu	Intelligence		

TABLE 4-3 : COMPÉTENCES AVANCÉES

Nom de la compétence	Caractéristique	Nom de la compétence	Caractéristique	Nom de la compétence	Caractéristique
Alphabet secret (variable)	Intelligence	Esquive	Agilité	Lire/écrire	Intelligence
Baratin	Sociabilité	Expression artistique (variable)	Sociabilité	Métier (variable)	Variable
Braconnage	Agilité	Filature	Agilité	Navigation	Agilité
Connaissances académiques (variable)	Intelligence	Focalisation	Force Mentale	Orientation	Intelligence
Connaissances générales (variable)	Intelligence	Hypnotisme	Force Mentale	Pistage	Intelligence
Crochetage	Agilité	Langage mystique (variable)	Intelligence	Préparation de poisons	Intelligence
Dressage	Sociabilité	Langage secret (variable)	Intelligence	Sens de la magie	Force Mentale
Emprise sur les animaux	Sociabilité	Langue (variable)	Intelligence	Soins	Intelligence
Escamotage	Agilité	Lecture sur les lèvres	Intelligence	Torture	Sociabilité
				Ventriloquie	Sociabilité






cibles se livrent à un combat ou sont menacées par un danger immédiat. La compétence permet d'affecter une personne par tranche de 10 points en Sociabilité. Cependant, les victimes doivent comprendre la langue parlée par le baratineur pour que la compétence fonctionne.
Talents liés : aucun.

• Braconnage

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Agilité.
Description : cette compétence permet de poser des pièges et d'appâter afin d'attraper divers animaux. Les pièges destinés à immobiliser et à tuer sont répandus dans l'Empire. On fait un test de compétence par jour et par piège. Un succès indique qu'une créature a été capturée.
Talents liés : aucun.

• Canotage

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Force.
Description : on utilise cette compétence pour ramer et diriger une barque, un canot, une embarcation à fond plat et tout bateau similaire. Ramer dans des conditions normales ne requiert aucun test de compétence. Cependant, le MJ peut exiger des tests dans des conditions climatiques difficiles et dans des eaux agitées ou parsemées d'obstacles.
Talents liés : aucun.

•Charisme

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : cette compétence permet de manipuler autrui. Les tests de Charisme peuvent être utilisés pour amener des individus ou de petits groupes de personnes à changer d'avis, pour mentir de manière convaincante, pour bluffer et même mendier. Les insinuations et la séduction dépendent aussi de la compétence Charisme. Les tests de compétence qui visent à convaincre autrui de faire quelque chose d'inhabituel ou allant à l'encontre de sa nature donnent droit à un test de FM pour y résister. La compétence permet d'affecter une personne par tranche de 10 points en Sociabilité. Cependant, les victimes doivent comprendre la langue parlée par l'utilisateur pour que la compétence fonctionne.
Talents liés : Code de la rue, Éloquence, Étiquette, Intrigant, Orateur né.

• Commandement

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : on utilise cette compétence pour amener des subalternes à exécuter des ordres. Quand le test de compétence est couronné de succès, les ordres sont exécutés tels qu'ils ont été donnés. En cas d'échec, les ordres sont mal interprétés ou les subalternes ne font rien du tout (au choix du MJ). La compétence Commandement ne permet pas de donner des ordres à de parfaits étrangers, mais uniquement à ceux qui sont déjà placés sous l'autorité de son utilisateur.
Talents liés : aucun.

• Commérage

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : cette compétence permet d'obtenir des informations. Elle est utile pour avoir vent des rumeurs et des dernières nouvelles, mais également pour engager une conversation des plus anodines.
Talents liés : Code de la rue, Étiquette.

• Conduite d'attelages

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Force.
Description : on utilise cette compétence pour conduire des carrioles et des chariots, voire des chars. Conduire un attelage dans des conditions normales ne requiert pas de test. Cependant, des tests peuvent être nécessaires en terrain difficile, à une vitesse excessive ou lors de manœuvres dangereuses.
Talents liés : aucun.

• Connaissances académiques (variable)

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : on utilise la compétence Connaissances académiques pour se souvenir de faits et de chiffres et (si on dispose des archives adéquates) pour effectuer des recherches. Elle représente un savoir beaucoup plus approfondi que Connaissances générales et nécessite de longues études. La compétence Connaissances académiques est particulière dans le sens où elle n'est pas unique mais multiple. En effet, il existe une multitude de compétences Connaissances académiques distinctes qu'il faut acquérir séparément. Chaque compétence Connaissances académiques représente un domaine particulier, indiqué entre parenthèses. Par exemple, la compétence Connaissances académiques (religion) est différente de Connaissances académiques (histoire). Les connaissances les plus répandues concernent les domaines suivants : arts, astronomie, démonologie, droit, histoire, ingénierie, généalogie/héraldique, magie, nécromancie, philosophie, runes, science, stratégie/tactique, théologie.
Talents liés : aucun.

• Connaissances générales (variable)

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : la compétence Connaissances générales permet de se souvenir des coutumes, des institutions, des traditions, des personnalités et des superstitions d'une nation, d'une race ou d'un groupe culturel particulier. Connaissances générales ne représente pas un savoir étudié de manière formelle (c'est le domaine de Connaissances académiques), mais une expérience apprise sur le tas, en grandissant ou en voyageant longtemps dans une région donnée. Comme Connaissances académiques, Connaissances générales n'est pas une compétence unique mais multiple. Les domaines de Connaissances générales les plus répandus sont : Bretonnie, elfes, Empire, Estalie, halflings, Kislev, nains, Norsca, ogres, Pays Perdu, Principautés Frontalières et Tilée.
Talents liés : Grand voyageur.

• Crochetage

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Agilité.
Description : on utilise cette compétence pour déverrouiller des serrures. En temps normal, un test couronné de succès permet de crocheter une serrure, mais le MJ peut en exiger plusieurs s'il s'agit de mécanismes particulièrement complexes. Cette compétence peut également être utilisée pour désamorcer des pièges mécaniques.
Talents liés : Connaissance des pièges.

• Déguisement

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : on utilise cette compétence pour masquer sa véritable apparence. Vêtements, accessoires et maquillage sont souvent la clef d'un déguisement réussi. Il est également possible de se faire passer pour un membre du sexe opposé, d'une autre race ou pour une personne précise, mais la tâche est bien plus ardue. Le test de Déguisement est souvent opposé à un test de Perception de la part de l'adversaire.
Talents liés : Imitation.

• Déplacement silencieux

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Agilité.
Description : cette compétence est utilisée pour se déplacer discrètement. Un personnage utilisant cette compétence ne peut faire qu'une action de mouvement au cours d'un round. Le test de Déplacement silencieux est souvent opposé à un test de Perception de l'adversaire.
Talents liés : Camouflage rural, Camouflage souterrain, Camouflage urbain.

• Dissimulation

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Agilité.








Description : on utilise cette compétence pour se cacher de ses ennemis. Il est indispensable que le terrain présente un endroit où se cacher (des arbres, des murs, un bâtiment, etc.). Dans le cas contraire, le test de compétence échoue automatiquement (impossible de se cacher en plein milieu d'une rue vide !). Le test de Dissimulation est souvent opposé à un test de Perception de la part de l'adversaire.
Talents liés : Camouflage rural, Camouflage souterrain, Camouflage urbain.

• Dressage

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : on utilise cette compétence pour entraîner les animaux à faire des tours et à obéir à des ordres simples. En général, on dresse surtout les chiens, les chevaux et les faucons, bien qu'il soit possible de former des animaux moins courants si le MJ le permet. Dresser correctement un animal prend du temps. On effectue un test de compétence par semaine durant la période de dressage. Apprendre un tour simple ne requiert qu'un test réussi. Une tâche moyennement difficile en nécessite trois et une tâche difficile peut être apprise après dix tests réussis.
Talents liés : aucun.

• Emprise sur les animaux

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : cette compétence permet de se lier d'amitié avec les animaux. Les animaux domestiques sont toujours amicaux à votre égard. Les animaux sauvages ou dressés à l'attaque (comme les chiens de guerre) peuvent être calmés via un test couronné de succès. Le MJ peut imposer des malus dans le cas d'animaux particulièrement loyaux ou têtus. Notez que cette compétence ne fonctionne pas avec les monstres.
Talents liés : aucun.

• Équitation

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Agilité.
Description : cette compétence est utilisée pour monter des chevaux et autres montures similaires. En temps normal, l'équitation ne nécessite pas de test de compétence. Cependant, le MJ peut exiger des tests de compétence pour galoper, faire la course, guider sa monture sur un terrain accidenté, sauter sur une monture en mouvement, etc.
Talents liés : Acrobatie équestre.

• Escalade

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Force.
Description : on utilise cette compétence pour escalader des clôtures, des murs et autres obstacles verticaux. Dans des conditions normales, un test de compétence est nécessaire à chaque round. L'utilisation de la compétence Escalade est une action complète et le personnage peut grimper d'un nombre de mètres égal à la moitié de sa caractéristique de Mouvement (arrondir à l'entier supérieur) quand il réussit un test.
Talents liés : aucun.

• Escamotage

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Agilité.
Description : on utilise cette compétence pour faire disparaître de petits objets dans la paume de la main, pour faire les poches de quelqu'un ou réaliser des tours de passe-passe avec des pièces ou des cartes. Le test d'Escamotage est souvent opposé à un test de Perception de l'observateur.
Talents liés : aucun.

• Esquive

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Agilité.



Description : cette compétence permet d'éviter les attaques au combat au corps à corps. On peut utiliser l'Esquive une fois par round. Voir le **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements.**
Talents liés : aucun.

• Évaluation

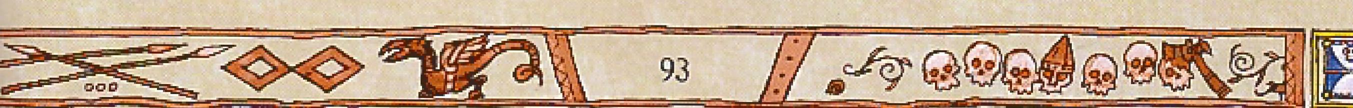
Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet de déterminer la valeur d'objets courants et de biens précieux comme les bijoux, les gemmes et les œuvres d'art. Un test de compétence couronné de succès permet de connaître le prix de vente de l'objet. Dans la mesure où un échec peut conduire à une évaluation erronée, il vaut mieux que le MJ jette les dés du test d'Évaluation en secret et qu'il indique au joueur ce que son personnage croit être le prix de l'objet.
Talents liés : Dur en affaires, Talent artistique.

• Expression artistique (variable)

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : on utilise cette compétence pour divertir un groupe de spectateurs. Comme Connaissances académiques, Expression artistique est une compétence multiple. Les domaines les plus répandus pour cette compétence sont : acrobate, acteur, bouffon, chanteur, chiromancien, clown, comédien, conteur, cracheur de feu, danseur, jongleur, mime et musicien.
Talents liés : Contorsionniste, Imitation.

• Filature

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Agilité.
Description : cette compétence permet de suivre autrui sans être vu. La Filature est souvent opposée à la Perception de l'adversaire.
Talents liés : aucun.



• Focalisation

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Force Mentale.
Description : on utilise cette compétence pour contrôler les vents de magie. Tous les sorts nécessitent la manipulation de ces vents de magie, mais la compétence Focalisation est utilisée quand on a besoin d'une plus grande précision ou d'une meilleure maîtrise. Pour plus de détails concernant les sorts et le rôle de la compétence Focalisation, reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie**.
Talents liés : Harmonie aethyrique.

• Fouille

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Intelligence.
Description : on utilise cette compétence pour rechercher des indices, des trésors et autres objets cachés (y compris des pièges) dans un lieu donné. Un test est nécessaire pour chaque pièce ou zone.
Talents liés : aucun.

• Hypnotisme

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Force Mentale.
Description : cette compétence permet de mettre autrui en état de transe. Il faut conserver l'attention du sujet pendant une minute (souvent en captant son regard à l'aide d'un pendule et/ou en psalmodiant), après laquelle l'utilisateur doit réussir un test d'Hypnotisme. Un sujet non consentant peut résister au moyen d'un test de Force Mentale. Une fois le sujet rentré en transe, l'utilisateur peut lui poser une question par tranche de 10 points dont il dispose en Force Mentale. Les réponses doivent être sincères. Remarquez que le sujet répond ce qu'il croit être vrai et qu'il peut très bien se tromper. Une fois la dernière question posée, le sujet sort de la transe.
Talents liés : aucun.

• Intimidation

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Force.
Description : cette compétence permet d'exercer des pressions sur un individu ou de l'effrayer. Les victimes de l'Intimidation peuvent résister en réussissant un test de Force Mentale. La façon dont les PNJ réagissent à l'Intimidation dépend entièrement du MJ, qui la détermine en fonction de leur personnalité et du résultat du test. Dans certaines circonstances (chantage, etc.), le MJ peut permettre au joueur d'effectuer un test d'Intimidation à l'aide de sa Sociabilité plutôt qu'avec sa Force.
Talents liés : Menaçant.

• Jeu

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Intelligence.
Description : on utilise cette compétence pour jouer aux jeux de hasard, comme les jeux de dés et de cartes. Chaque participant mise la même somme et chacun effectue un test de Jeu opposé. Celui qui l'emporte ramasse la cagnotte. Le joueur peut très bien décider de perdre volontairement, auquel cas son personnage perd automatiquement.
Talents liés : Calcul mental.

• Langage mystique

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : on utilise cette compétence pour lancer des sorts. Votre personnage doit parler un langage mystique s'il veut utiliser la magie. Contrairement aux autres langues, les langages mystiques ne servent pas à tenir une conversation, mais à manipuler des énergies magiques. Tous les parchemins et les grimoires sont rédigés en langage mystique. À l'instar de Connaissances académiques, Langage mystique n'est pas une compétence unique mais multiple. Les langages mystiques les plus répandus sont les suivants : le demonik (aussi appelée *lingua daemonica* par les magisters impériaux), l'elfique mystique et le magick (aussi appelée *lingua praestentia*).
Talents liés : aucun.

• Langage secret

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence est utilisée pour communiquer secrètement entre individus pratiquant la même profession. Les langages secrets s'apparentent plus à des codes qu'à de véritables langues. En utilisant certains signifiants, qu'il s'agisse de gestes ou de mots codés, l'utilisateur peut s'exprimer dans une langue tout en utilisant un code d'expression qui donne un sens plus profond à ses paroles ou qui transmet rapidement une grande quantité d'informations. En temps normal, aucun test n'est nécessaire si tous les interlocuteurs connaissent le même langage secret. Le MJ peut exiger des tests si les conditions sont défavorables (lieu bruyant, tumulte d'une bataille, etc.). À l'instar de Connaissances académiques, Langage secret n'est pas une compétence unique, mais multiple. Les langages secrets les plus répandus sont : le langage de bataille, le langage de guilde, le langage des rôdeurs et le langage des voleurs.
Talents liés : aucun.

• Langue (variable)

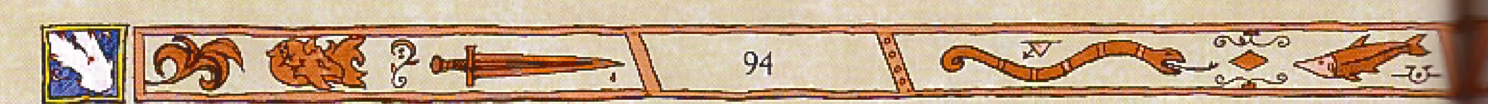
Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet à deux individus de communiquer par l'intermédiaire d'une langue qu'ils parlent l'un et l'autre. La plupart des langues parlées dans le Vieux Monde dérivent d'une racine commune, mais celle-ci a été si profondément modifiée que quasiment chaque race ou nation parle désormais son propre langage. En temps normal, aucun test de compétence n'est requis si tous les interlocuteurs connaissent la même langue. Un test peut être nécessaire si le personnage tente d'imiter ou de comprendre un accent ou un patois régional ou s'il désire se faire passer pour un autochtone d'un certain pays s'il ne s'agit pas de sa langue d'origine. À l'instar de Connaissances académiques, Langue n'est pas une compétence unique mais multiple. Les langues les plus répandues et les peuples ou les pays où on les pratique sont les suivants : le bretonnien (Bretonnie), l'eltharin (elfes), l'estalien (Estalie), le halfling (halflings), le khazalid (nains), le kislevien (Kislev), le norse (Norsca), le reikspiel (Empire) et le tiléen (Tilée). Il existe une autre langue, la langue classique, un ancien langage qui a la faveur des érudits, mais que l'on parle fort peu aujourd'hui. Parmi les langues moins civilisées, on peut aussi citer : le gobelinoïde (gobelins, hobgobelins, orques), le grumbarth (ogres) et le langage sombre (hommes-bêtes, Chaos).
Talents liés : Grand voyageur, Imitation, Linguistique.

• Lecture sur les lèvres

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet de capter des conversations qui se situent hors de portée de l'ouïe. L'utilisateur doit cependant voir clairement la partie inférieure du visage des interlocuteurs et comprendre la langue qu'ils utilisent.
Talents liés : Acuité visuelle.

• Lire/écrire

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence vous permet de lire et d'écrire toutes les langues que vous parlez. En temps normal, lire ou écrire ne nécessite aucun test de compétence. Un test peut toutefois être nécessaire pour déchiffrer des tournures de phrase obscures ou archaïques ou des idiomes peu répandus.
Talents liés : Linguistique.





• Marchandage

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : on utilise cette compétence pour négocier des prix et des échanges. Dans le cadre de la vie quotidienne, pour négocier les prix des denrées au marché par exemple, un simple test de compétence suffit. Toutefois, dans le cas d'échanges importants (comme la négociation du prix d'un manuscrit rare), le MJ peut exiger des tests de compétence opposés, utilisant le Marchandage des deux parties en présence.
Talents liés : Dur en affaires.

• Métier (variable)

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : variable (cf. description).
Description : cette compétence permet de pratiquer un métier. À l'instar de Connaissances académiques, cette compétence n'est pas unique mais multiple. Les métiers les plus répandus et les caractéristiques qui leur sont associées sont les suivants : apothicaire (Int), arquebusier (Ag), artiste (Ag), brasseur (Int), calligraphe (Ag), cartographe (Ag), charpentier (Ag), charpentier naval (Int), cordonnier (Ag), cristallier (Ag), cuisinier (Int), embaumeur (Int), fabricant d'arcs (Ag), fabricant d'armes (F), fabricant d'armures (F), fabricant de bougies (Ag), fermier (F), forgeron (F), herboriste (Int), maçon (Ag), marchand (Soc), meunier (F), mineur (F), orfèvre (Ag), prospecteur (F), tailleur (Ag), tanneur (F) et tonnelier (F).
Talents liés : Savoir-faire nain, Talent artistique.

• Natation

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Force.
Description : cette compétence permet de nager et de plonger. Nager dans des conditions normales ne requiert aucun test de compétence. Le MJ peut en demander un quand l'eau est particulièrement agitée ou quand il s'agit de nager pendant une longue période. La caractéristique de Mouvement du personnage est divisée par deux (arrondir à l'entier supérieur) quand il nage.
Talents liés : aucun.

• Navigation

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Agilité.
Description : cette compétence permet de manœuvrer des bateaux à voiles. Ceux qui en disposent sont familiarisés avec les diverses tâches que l'on accomplit sur un bateau, la connaissance des divers types de voiles, la conduite à adopter par mauvais temps, etc. Naviguer en temps normal ne requiert pas de test de compétence. Cependant, le MJ peut exiger des tests dans des conditions climatiques difficiles et dans des eaux agitées ou parsemées d'obstacles.
Talents liés : aucun.

• Orientation

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : on utilise cette compétence pour trouver son chemin, sur terre comme sur l'eau. Pour ce faire, on se sert des étoiles, des cartes et d'un bon sens de l'orientation. L'utilisateur peut également estimer la durée d'un voyage en fonction du terrain, de l'époque de l'année et du climat. En temps normal, un test réussi par jour permet de rester dans la bonne direction, mais le MJ peut exiger d'autres tests en cas de circonstances particulières.
Talents liés : Calcul mental, Sens de l'orientation.

• Perception

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence vous permet d'observer votre environnement pour y déceler des détails qui passeraient normalement inaperçus. Elle sert également à déceler les pièges, les fosses et autres dangers physiques. Bien qu'on l'utilise la plupart du temps pour déterminer ce que voit le personnage, la compétence Perception recouvre en réalité tous les sens. On peut donc aussi s'en servir pour écouter, sentir, toucher et goûter. Il s'agit de la compétence qu'on utilise le plus en opposition avec des compétences comme Déguisement, Déplacement silencieux et Dissimulation. Elle peut aussi être utilisée pour estimer des quantités, des distances, etc. Dans ce cas, un échec indique que les informations obtenues sont erronées.
Talents liés : Acuité auditive, Acuité visuelle, Calcul mental, Connaissance des pièges, Sens aiguisés.



• Pistage

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet de traquer une proie, animale ou autre. Suivre une piste évidente ne requiert aucun test de compétence et ne nécessite pas de ralentir l'allure. Toutefois, dans des circonstances difficiles, un test peut être exigé. L'utilisateur peut également effectuer des tests pour déterminer sa distance par rapport à ses proies, leur nombre ou leur type racial.
Talents liés : aucun.

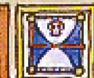
• Préparation de poisons

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet de préparer un poison. La compétence recouvre l'utilisation des poisons d'origine animale (venins), naturelle et chimique. Pour plus d'informations sur les poisons et leurs effets, reportez-vous au **Chapitre 5 : L'équipement**.
Talents liés : aucun.

• Résistance à l'alcool

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristiques : Endurance.
Description : on utilise cette compétence pour résister aux effets de l'alcool. Les buveurs expérimentés peuvent développer une tolérance





remarquable. On effectue un test de compétence après chaque verre. Pour plus de détails concernant l'alcool et ses effets, reportez-vous au **Chapitre 5 : L'équipement**.
Talents liés : aucun.

• Sens de la magie

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Force Mentale.
Description : parfois qualifiée de « troisième œil », cette compétence est utilisée pour détecter la présence de magie. Les sorciers en parlent comme des sixième, septième et huitième sens. Un test couronné de succès permet à l'utilisateur de déterminer si un objet, un lieu ou une personne est enchanté par magie. Cette compétence permet également de distinguer les vents de magie et donc de déterminer s'ils soufflent plus ou moins fort en un lieu donné. Pour plus d'informations, reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie**.
Talents liés : Harmonie aethyrique.

• Soins

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet de prodiguer des soins médicaux aux blessés. Un test de Soins couronné de succès redonne 1d10 points de Blessures à un personnage Légèrement blessé et 1 point de Blessures à un personnage Gravement blessé. Un personnage blessé ne peut recevoir de tels soins qu'une fois pendant ou après chaque rencontre (combat, piège, chute, etc.) où il a subi des Blessures. Le jour suivant, et une fois par jour par la suite, le personnage blessé peut bénéficier d'un autre test de Soins. Pour plus d'information sur les Blessures et leur guérison, reportez-vous au **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**.
Talents liés : Chirurgie.

• Soins des Animaux

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet de prendre soin des animaux domestiques et des animaux de la ferme, comme les chevaux, les vaches, les porcs, les bœufs, etc. Les soigner et les nourrir au quotidien ne requiert pas de test de compétence. Les tests servent essentiellement à déceler des maladies ou des signes de gêne, ou dans des circonstances spéciales (préparer une monture pour une parade, par exemple).
Talents liés : aucun.

• Survie

Type de compétence : compétence de base.
Caractéristique : Intelligence.
Description : cette compétence permet de survivre dans la nature et de se livrer à des activités comme la pêche, la chasse, la confection d'un feu de camp, la recherche de nourriture comestible, la construction d'abris improvisés, etc.
Talents liés : aucun.

• Torture

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : cette compétence permet de soutirer des informations à un sujet réfractaire par différents moyens. La compétence recouvre à la fois la torture physique et mentale. Une victime peut résister à la torture en réussissant un test de Force Mentale opposé.
Talents liés : Menaçant.

• Ventriloquie

Type de compétence : compétence avancée.
Caractéristique : Sociabilité.
Description : cette compétence permet de parler sans ouvrir les lèvres. Des observateurs particulièrement vigilants auront droit à un test de Perception opposé, à la discrétion du MJ.
Talents liés : aucun.

TALENTS

Les talents sont des facultés spéciales. Ils complètent les compétences pour définir exactement ce que votre personnage sait faire. Ils représentent des capacités innées ou apprises. Par exemple, on naît avec la Vision nocturne, mais on peut apprendre le Désarmement. Pourtant, ces deux facultés sont décrites comme des talents.

Acquisition des talents

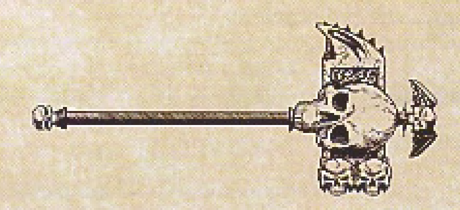
À la création de personnage, vous obtenez gratuitement les talents liés à votre carrière de départ. En changeant de carrière, vous aurez l'occasion d'apprendre de nouveaux talents. Chaque talent que vous obtiendrez de la sorte vous coûtera 100 points d'expérience (xp). Pour plus de détails concernant le changement de carrière, reportez-vous au **Chapitre 3 : Les carrières**.

• Présentation des talents

Les talents sont présentés comme suit :

• Nom du talent

Description : que permet de faire ce talent ?



DESCRIPTION DES TALENTS

• Acrobatie équestre

Description : vous êtes capable de prouesses quand vous êtes à cheval. Vous pouvez faire de l'équilibre sur une monture lancée au galop, sauter d'un cheval sur un autre, etc. Dans les circonstances les plus extrêmes, il vous suffit de réussir un test d'Équitation, et même alors, vous bénéficiez d'un bonus de +10%.

• Acuité auditive

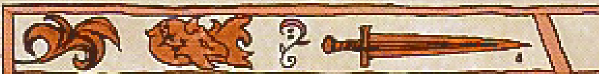
Description : vous disposez d'une ouïe exceptionnelle. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Perception impliquant l'ouïe.

• Acuité visuelle

Description : vous avez des yeux de lynx. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Perception liés à la vue et aux tests de Lecture sur les lèvres.

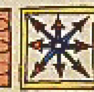
• Adresse au tir

Description : vous visez avec une précision stupéfiante. Lors d'un combat, si vous recourez à l'action visée, votre prochaine attaque à distance bénéficie d'un bonus de +20% en Capacité de Tir au lieu de +10%.





• Ambidextre

Description : vous savez parfaitement vous servir de vos deux mains. Vous ne subissez par le malus de -20% en CC ou CT quand vous utilisez une arme avec votre main non directrice.

• Armes naturelles

Description : vous avez des griffes ou des dents pointues qui vous permettent de déchirer les chairs de vos adversaires. Quand vous réalisez une attaque à mains nues, on considère que vous maniez une arme à une main. Vous ne pouvez pas parer à l'aide de vos armes naturelles. Évidemment, vous ne pouvez pas non plus être désarmé.

• Calcul mental

Description : vous avez un don pour les chiffres, et vous pouvez trouver la solution de presque n'importe quel problème mathématique, du moment qu'on vous laisse un peu de temps. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Jeu et d'Orientation, ainsi que d'un bonus de +20% aux tests de Perception liés à une estimation.

• Camouflage rural

Description : vous êtes parfaitement dans votre élément dans la nature. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Déplacement silencieux et de Dissimulation en milieu rural.

• Camouflage souterrain

Description : les profondeurs de la terre sont votre second foyer. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Déplacement silencieux et de Dissimulation dans les environnements souterrains.

• Camouflage urbain

Description : vous êtes à l'aise dans la rue comme un chat de gouttière. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Déplacement silencieux et de Dissimulation en milieu urbain.

• Chance

Description : la chance vous sourit. Au moment le plus improbable, la situation tourne à votre avantage. Vous gagnez 1 point de Fortune supplémentaire chaque jour. Pour plus de détails sur les points de Fortune, reportez-vous au **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**.

• Chirurgie

Description : vous êtes au courant des derniers progrès en matière de soins médicaux. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Soins. Si vous traitez un patient Gravement blessé, un test réussi lui permet de récupérer 2 points de Blessures au lieu de 1. Si le personnage soigné risque de perdre un membre à la suite d'un coup critique (cf **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**), vous le faites également bénéficier d'un bonus de +20% au test d'Endurance permettant d'éviter l'amputation.

• Code de la rue

Description : vous savez comment vous conduire dans la rue. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Charisme et de Commérage dans tous vos rapports avec le milieu du crime.

• Combat de rue

Description : vous avez appris à vous battre dans la rue. Vos attaques à mains nues bénéficient d'un bonus de +10% en Capacité de Combat. Par ailleurs, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts de telles attaques.

• Combattant virevoltant

Description : vous êtes exceptionnellement agile au combat.

TABLE 4-4 : TALENTS

Acrobatie équestre	Frénésie	Réflexes éclair
Acuité auditive	Fuite	Résistance accrue
Acuité visuelle	Fureur vengeresse	Résistance à la magie
Adresse au tir	Grand voyageur	Résistance au Chaos
Ambidextre	Guerrier né	Résistance aux maladies
Armes naturelles	Harmonie aethyrique	Résistance aux poisons
Calcul mental	Imitation	Robuste
Camouflage rural	Incantation de bataille	Sain d'esprit
Camouflage souterrain	Inspiration divine	Sang-froid
Camouflage urbain	Intelligent	Sans peur
Chance	Intrigant	Savoir-faire nain
Chirurgie	Lévitation	Science de la magie
Code de la rue	Linguistique	Sens aiguisés
Combat de rue	Lutte	Sens de l'orientation
Combattant virevoltant	Magie commune	Sixième sens
Connaissance des pièges	Magie mineure	Sociable
Contorsionniste	Magie noire	Sombre savoir
Coups assommants	Magie vulgaire	Sur ses gardes
Coups précis	Mains agiles	Talent artistique
Coups puissants	Maître artilleur	Terrifiant
Course à pied	Maîtrise (variable)	Tir de précision
Désarmement	Méditation	Tir en puissance
Dur à cuire	Menaçant	Tireur d'élite
Dur en affaires	Mort-vivant	Troublant
Effrayant	Orateur né	Valeureux
Éloquence	Parade éclair	Vision nocturne
Étiquette	Projectile puissant	Vol
Force accrue	Rechargement rapide	

Vous pouvez utiliser l'action de saut en tant que demi-action et la portée de tous vos sauts augmente de 1 mètre.

• Connaissance des pièges

Description : vous êtes un expert en pièges. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Crochetage et de Perception liés à la localisation et au désamorçage des pièges.

• Contorsionniste

Description : vous pouvez déformer votre corps au-delà des limites physiques possibles au commun des mortels. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests d'Expression artistique en rapport avec ce talent, ainsi que d'un bonus de +20% aux tests d'Agilité destinés à vous libérer de liens serrés, à passer par de petites ouvertures, etc.

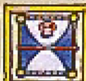
• Coups assommants

Description : quand vous réussissez une attaque de corps à corps, vous pouvez tenter d'assommer votre adversaire au lieu d'infliger des dégâts. Vous devez tout d'abord effectuer un test de Force. En cas de succès, votre adversaire doit effectuer un test d'Endurance bénéficiant d'un bonus de +10% pour chaque PA à la tête. S'il échoue, votre adversaire est assommé pour 1d10 rounds. Les personnages assommés ne peuvent entreprendre aucune action et ne peuvent pas esquiver.

• Coups précis

Description : vous êtes passé maître dans l'art de frapper le point faible de l'ennemi. La valeur de vos coups critiques augmente de 1 point.



• Coups puissants

Description : vous savez utiliser les armes de corps à corps pour infliger un maximum de dégâts. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts avec les armes de corps à corps.

• Course à pied

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +1 en Mouvement. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Désarmement

Description : quand vous réussissez une attaque au corps à corps, vous pouvez tenter de désarmer votre adversaire au lieu de lui infliger des dégâts. Un test d'Agilité opposé est nécessaire. Si vous l'emportez, votre adversaire est désarmé et son arme tombe au sol. Elle peut être ramassée au prix de l'action dégainer. Si c'est l'adversaire qui l'emporte, il conserve son arme. On ne peut pas faire tomber de la sorte des armes naturelles (griffes, crocs, etc.).

• Dur à cuire

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +1 en Blessures. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Dur en affaires

Description : vous avez du bagou et le sens des affaires, et vous savez obtenir le maximum d'une transaction. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests d'Évaluation et de Marchandage.

• Effrayant

Description : vous avez une apparence effrayante. Vous provoquez la Peur, comme indiqué dans le **Chapitre 9 : Le meneur de jeu**.

• Éloquence

Description : vous savez comment émouvoir les foules. Le nombre de personnes que vous pouvez affecter à l'aide de la compétence Charisme est multiplié par 10.

• Étiquette

Description : vous connaissez bien les mœurs de la haute société. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Charisme et de Commérage quand vous êtes face à des membres de la noblesse. Ce bonus s'applique également à toutes les situations où la connaissance de l'étiquette est importante (comme se faire passer pour un noble avec la compétence Déguisement, par exemple).

• Force accrue

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Force. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Frénésie

Description : vous pouvez entrer dans une véritable rage destructrice. Vous devez passer 1 round à vous mettre en condition (en hurlant, en mordant votre bouclier, etc.). Au round suivant, vous perdez tout contrôle de vous-même et entrez dans une rage meurtrière, bénéficiant ainsi d'un bonus de +10% en Force et en Force Mentale, mais subissant dans le même temps un malus de –10% en Capacité de Combat et en Intelligence. Vous devez attaquer l'ennemi le plus proche au corps à corps, toutes vos attaques doivent être des attaques brutales ou des charges, et vous ne pouvez ni fuir ni battre en retraite. Vous restez dans cet état de rage jusqu'à la fin du combat.

• Fuite

Description : quand votre vie est en jeu, vous êtes capable de pointes de vitesse incroyables. Quand vous fuyez un combat ou un grave danger, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Mouvement pendant 1d10 rounds.

• Fureur vengeresse

Description : votre peuple a accumulé une rancune considérable à l'encontre des diverses races gobelinoïdes. Leurs exactions vous emplissent d'une telle rage que vous bénéficiez d'un bonus de +5% en Capacité de Combat quand vous attaquez des orques, des gobelins ou des hobgobelins.

• Grand voyageur

Description : vos longs voyage ont façonné votre expérience. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales et de Langue.

• Guerrier né

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Capacité de Combat. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Harmonie aethyrique

Description : vous êtes en harmonie avec l'Aethyr et manipulez plus facilement les vents de magie. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation et de Sens de la magie.

• Imitation

Description : vous avez une bonne oreille en ce qui concerne les voix et les accents, et vous savez les reproduire fidèlement. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Déguisement si vous devez imiter une voix dans le but de vous faire passer pour autrui, aux tests d'Expression artistique (acteur, bouffon, clown, comédien et conteur) et aux tests de Langue quand vous essayez de faire croire que vous êtes originaire d'un autre pays en en parlant la langue.

• Incantation de bataille

Description : vos prières vous aident à lancer des sorts facilement même si vous portez une armure. Le malus au jet d'incantation est réduit de 3 points quand vous lancez des sorts divins tout en portant une armure. Par exemple, vous subissez habituellement un malus de –3 quand vous portez un gilet de mailles, mais avec le talent Incantation de bataille, ce malus passe à 0.

• Inspiration divine

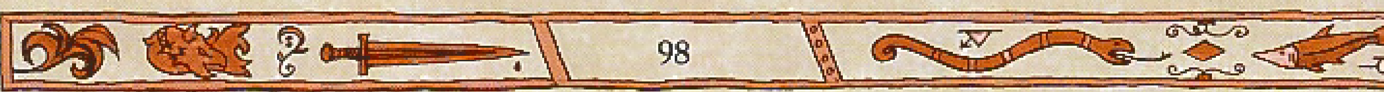
Description : votre dévouement envers votre divinité est tel que vos prières peuvent donner lieu à des miracles et de puissants effets magiques. L'Inspiration divine est un talent particulier car il n'est pas unique, il en existe différentes formes. Toutefois, la concentration et la difficulté des études spirituelles nécessaires sont telles qu'on ne peut en maîtriser qu'une seule forme. Chaque talent d'Inspiration divine correspond à la maîtrise d'une forme de magie, cette spécialité étant indiquée entre parenthèses. Par exemple, Inspiration divine (Sigmar) est différent d'Inspiration divine (Ulric). Les Inspirations divines les plus répandues correspondent aux divinités majeures du Vieux Monde : Grungni, Manann, Morr, Myrmidia, Ranald, Sigmar, Shallya, Taal/Rhya, Ulric, et Verena. Si vous connaissez une Inspiration divine, vous pouvez tenter de lancer n'importe quel sort dépendant de cette forme de magie. N'oubliez pas que vous ne pouvez maîtriser qu'un seul domaine divin à la fois. Reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie** pour connaître la liste des sorts et autres détails.

• Intelligent

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Intelligence. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Intrigant

Description : vous êtes passé maître dans l'art des intrigues personnelles. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Charisme liés aux intrigues et aux tests de Force Mentale destinés à résister au Charisme d'autrui.

• Lévitation

Description : vous pouvez voler sur une courte distance au-dessus du sol. Pour plus de détails concernant le vol, reportez-vous au **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**.

• Linguistique

Description : vous avez une affinité particulière pour les langues étrangères. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Lire/écrire et de Langue.

• Lutte

Description : le pugilat et les prises n'ont pas de secret pour vous. Vous pouvez porter des attaques à mains nues avec un bonus de +10% en Capacité de Combat quand vous tentez une prise. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10% à vos tests de Force liés à une prise.

• Magie commune

Description : vous connaissez la plus élémentaire des formes de magie. Comme Science de la magie, il ne s'agit pas d'une compétence unique, mais d'un ensemble de compétences. Chaque talent de Magie commune correspond à la maîtrise d'une forme de magie, cette spécialité étant indiquée entre parenthèses. Par exemple, Magie commune (occulte) est différent de Magie commune (divine). Les formes de Magie commune les plus répandues sont les suivantes : divine, occulte et vulgaire. Si vous avez un talent de Magie commune et au moins 1 dans la caractéristique de Magie, vous pouvez tenter de lancer n'importe quel sort dépendant de cette forme de magie. Reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie**, pour connaître la liste des sorts et autres détails.

• Magie mineure

Description : vous connaissez un sort commun à tous les types de magie. La Magie mineure est un talent particulier. En réalité, il en existe plusieurs formes, chacune devant être acquise individuellement. Chaque talent de Magie mineure représente un sort séparé, dont le nom apparaît entre parenthèses. Par exemple, Magie mineure (*dissipation*) est différent de Magie mineure (*marche dans les airs*). Les sorts de Magie mineure les plus répandus sont les suivants : *alarme magique*, *arme consacrée*, *armure aethyrique*, *dissipation*, *manipulation distante*, *marche dans les airs*, *silence* et *verrou magique*. Reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie** pour plus d'informations sur la Magie mineure et la description des divers sorts. Vous devez disposer d'un talent de Magie commune avant d'apprendre un talent de Magie mineure.

• Magie noire

Description : vous pouvez manipuler le *Dhar* (la magie noire) afin d'alimenter vos sorts. L'utilisation de la magie noire confère davantage de pouvoir, mais elle est bien plus dangereuse. Quand vous lancez un sort, vous pouvez choisir d'utiliser l'énergie du *Dhar* pour l'alimenter. Quand vous effectuez votre jet d'incantation pour un sort de Magie noire, lancez 1d10 supplémentaire et ignorez le dé qui donne le résultat le plus faible. Cependant, tous les dés sont comptabilisés pour la Malédiction de Tzeentch. Par exemple, un sorcier qui a 2 en Magie et qui jette un sort de Magie noire lance 3d10 et garde les deux meilleurs résultats pour son jet d'incantation. Toutefois, les 3 dés sont utilisés pour déterminer la Malédiction de Tzeentch. Si notre sorcier obtient trois 6, le jet d'incantation est égal à 12 (6+6), mais le sort déclenche un écho majeur du Chaos. Vous devez utiliser la Magie noire quand vous lancez un sort lié à un Sombre savoir. Pour plus de détails sur l'incantation des sorts, reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie**.

• Magie vulgaire

Description : vous êtes un lanceur de sorts autodidacte qui a réussi à comprendre comment manipuler la magie à force d'expériences et d'erreurs. Vous pouvez lancer des sorts de Magie commune (vulgaire) sans avoir la compétence Langage mystique. Le talent Magie commune (vulgaire) est cependant indispensable. Vous lancez 1d10 supplémen-






taire quand vous jetez un sort. Ce dernier ne s'ajoute pas à votre jet d'incantation, mais compte pour ce qui est de la Malédiction de Tzeentch. Une fois que vous apprenez un Langage mystique, vous n'avez plus besoin de lancer ce dé supplémentaire.

• Mains agiles

Description : vous êtes passé maître dans l'art de toucher des adversaires au corps à corps lorsque vous lancez des sorts. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% en Capacité de Combat quand vous lancez des sorts de contact.

• Maître artilleur

Description : pour vous, le temps de rechargement des armes à poudre est réduit d'une demi-action. Si vous disposez aussi du talent Rechargement rapide, cet avantage est cumulable (ce qui réduit le temps de rechargement des armes à poudre d'une action complète).

• Maîtrise (variable)

Description : vous êtes capable d'utiliser un type d'armes nécessitant une formation particulière. Le talent Maîtrise est inhabituel dans la mesure où il n'est pas unique, il en existe différentes formes, chacune devant être acquise séparément. Chaque talent de Maîtrise correspond à un type d'armes indiqué entre parenthèses. Par exemple, Maîtrise (armes à deux mains) est un talent différent de Maîtrise (armes de jet). Les types de Maîtrise les plus répandus sont les suivants : arbalètes, arcs longs, armes à feu, armes de cavalerie, armes de jet, armes de parade, armes d'escrime, armes lourdes, armes mécaniques, armes paralysantes, fléaux et lance-pierres. Pour plus de détails concernant ces groupes d'armes, reportez-vous au **Chapitre 5 : L'équipement**.

• Méditation

Description : vous pouvez vous concentrer et ignorer le monde qui vous entoure. Quand vous pratiquez la magie rituelle, vous bénéficiez au jet d'incantation d'un bonus égal à votre caractéristique de Magie.



• Menaçant

Description : votre taille, votre aspect ou votre comportement vous confèrent une présence imposante. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests d'Intimidation et de Torture.

• Mort-vivant

Description : vous êtes un mort-vivant ramené à la vie par la nécromancie (cf. **Chapitre 7 : La magie**). Vous êtes immunisé contre la Peur, la Terreur, les coups assommants, le poison, les maladies et tous les sorts, compétences et effets relatifs à la manipulation des émotions et de l'esprit.

• Orateur né

Description : vous maîtrisez si bien l'art oratoire que vous pouvez enflammer des foules entières. Le nombre de personnes que vous pouvez affecter à l'aide de la compétence Charisme est multiplié par 100. Vous devez disposer du talent Éloquence pour avoir droit à celui-ci.

• Parade éclair

Description : quand vous effectuez une attaque rapide (cf. **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**), vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques pour bénéficier d'une parade gratuite. Si vous avez 3 en Attaques, par exemple, vous avez droit à deux attaques et une parade avec cette attaque rapide. La limite d'une parade par round doit cependant toujours être respectée.

• Projectile puissant

Description : vous êtes capable d'infliger un maximum de dégâts à l'aide de vos projectiles magiques. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts des sorts de *projectiles magiques*.

• Rechargement rapide

Description : vous rechargez vos armes à distance avec aisance. Le temps de rechargement des armes de tir est réduit d'une demi-action en ce qui vous concerne. Par exemple, vous pouvez recharger une arbalète au prix d'une demi-action, alors qu'il faut normalement une action complète pour y parvenir. Si le temps de rechargement de l'arme est déjà d'une demi-action, il s'agit désormais d'une action gratuite en ce qui vous concerne. Vous rechargez de telles armes presque instantanément, ce qui vous permet de faire des attaques rapides grâce à elles. Pour plus de détails concernant les attaques rapides, reportez-vous au **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**.

• Réflexes éclair

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Agilité. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Résistance accrue

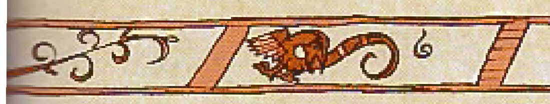
Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Endurance. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Résistance à la magie

Description : vous disposez d'une résistance naturelle contre le pouvoir de la magie. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Force Mentale visant à résister à la magie.

• Résistance au Chaos

Description : vous disposez d'une résistance naturelle contre le pouvoir corrupteur du Chaos. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Force Mentale visant à résister à la magie et aux autres effets du Chaos. De plus, vous êtes immunisé contre les mutations qu'il provoque. Toutefois, vous ne pourrez jamais devenir un lanceur de sorts, quelle que soit la forme de magie utilisée.



• Résistance aux maladies

Description : votre constitution vous immunise contre la plupart des maladies. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests d'Endurance destinés à résister aux maladies.

• Résistance aux poisons

Description : votre robustesse vous permet de résister aux effets de nombreux poisons. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests d'Endurance destinés à résister aux poisons.

• Robuste

Description : vous êtes musclé et résistant. Vous ne subissez pas de malus en Mouvement quand vous portez une armure de plaques complète (armure lourde). Pour plus d'informations concernant les armures, reportez-vous au **Chapitre 5 : L'équipement**.

• Sain d'esprit

Description : votre détermination est votre rempart contre les chocs psychologiques. Vous n'avez pas besoin d'effectuer de test de Folie avant d'avoir 8 points de Folie (PF) et vous n'en gagnez pas automatiquement une avant d'avoir 14 PF.

• Sang-froid

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Force Mentale. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Sans peur

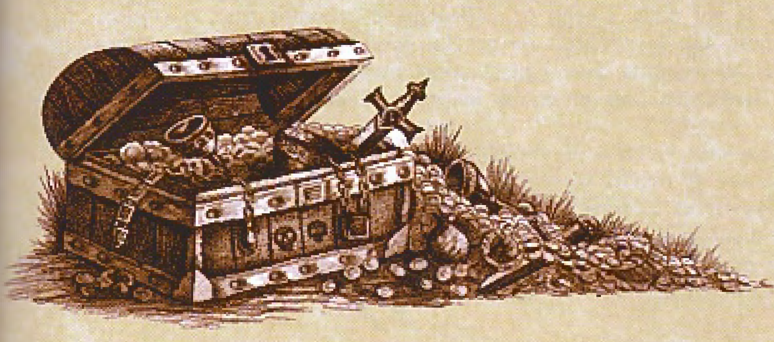
Description : vous êtes assez brave ou assez fou pour ne pas connaître la peur. Vous êtes immunisé contre la Peur et subissez la Terreur comme s'il s'agissait simplement de Peur. Vous êtes également immunisé contre les effets de la compétence Intimidation et du talent Troublant. Pour plus d'informations sur la Peur et la Terreur, reportez-vous au **Chapitre 9 : Le meneur de jeu**.

• Savoir-faire nain

Description : les membres de votre race sont des artisans nés. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests pratiqués conjointement avec les compétences de Métier suivantes : arquebusier, brasseur, cristallier, fabricant d'armes, fabricant d'armures, forgeron, maçon et mineur.

• Science de la magie

Description : vous avez étudié l'une des traditions magiques dans l'un des huit célèbres Collège de Magie de l'Empire. Science de la magie est un talent particulier car il n'est pas unique. Il existe différentes formes de ce talent. La concentration et la difficulté des études nécessaires sont telles qu'on ne peut en maîtriser qu'une seule forme. Chaque talent de Science de la magie correspond à la maîtrise d'une forme de magie, cette spécialité étant indiquée entre parenthèses. Par exemple, Science de la magie (bête) est différent de Science de la magie (feu). Les formes de Science de la magie les plus répandues sont connues sous le nom des Huit Ordres de Magie. Ces domaines sont les suivants : de la bête, des cieux, du feu, de la lumière, du métal, de la mort, de l'ombre et de la vie. Si vous maîtrisez l'un de ces savoirs occultes, vous pouvez tenter de lancer n'importe quel sort dépendant de cette forme de magie. N'oubliez pas que vous ne pouvez maîtriser qu'un seul domaine de magie à la fois. Reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie** pour connaître la liste des sorts et autres détails.





• Sens aiguisés

Description : vos sens sont naturellement aiguisés. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Perception.

• Sens de l'orientation

Description : vous disposez d'un sens de l'orientation naturel très sûr. Vous vous perdez rarement et savez toujours dans quelle direction se trouve le nord. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests d'Orientation.

• Sixième sens

Description : vous êtes parcouru d'une étrange sensation quand vous êtes en danger, un avertissement qui vous sauve parfois la mise avant que le pire n'advienne. Quand le danger est proche, le MJ effectue un test de Force Mentale secret. En cas de succès, il peut vous dire que vous avez un mauvais pressentiment ou que vous vous sentez observé. Ce talent peut vous éviter d'être pris par surprise tandis que tous vos alliés le seront.

• Sociable

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Sociabilité. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Sombre savoir

Description : vous vous êtes laissé séduire par les arts interdits de la sorcellerie. Sombre savoir est un talent particulier car il n'est pas unique. Il existe différentes formes de ce talent. La concentration et la difficulté des études nécessaires sont telles qu'on ne peut en maîtriser qu'une seule forme. Chaque talent de Sombre savoir correspond à la



maîtrise d'une forme de magie, cette spécialité étant indiquée entre parenthèses. Par exemple, Sombre savoir (Chaos) est différent de Sombre savoir (nécromancie). Les Sombres savoirs les plus répandus sont le Chaos et la nécromancie. De futurs suppléments en décriront de nouveaux en détail, parmi lesquels ceux des puissances du Chaos : Nurgle, Slaanesh et Tzeentch. Si vous connaissez un Sombre savoir, vous pouvez tenter de lancer n'importe quel sort dépendant de cette forme de magie. Reportez-vous au **Chapitre 7 : La magie** pour connaître la liste des sorts et autres détails.

• Sur ses gardes

Description : vos réflexes aiguisés vous permettent de dégainer rapidement vos armes et d'autres objets. Une fois par round, vous pouvez utiliser l'action dégainer en tant qu'action gratuite.

• Talent artistique

Description : vous avez une âme d'artiste. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Métier (artiste) et aux tests d'Évaluation concernant les œuvres d'art.

• Terrifiant

Description : la simple vue de votre visage monstrueux fait fuir l'ennemi. Vous provoquez la Terreur, comme indiqué dans le **Chapitre 9 : Le meneur de jeu**

• Tir de précision

Description : vous savez trouver la faille dans l'armure de vos ennemis. Quand vous réussissez une attaque à distance, vous pouvez ignorer 1 point d'Armure. Si votre cible n'a pas d'armure, ce talent n'a aucun effet.

• Tir en puissance

Description : vous êtes capable d'infliger un maximum de dégâts à l'aide de vos tirs. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts des armes de tir.

• Tireur d'élite

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +10% en Capacité de Tir. Modifiez votre profil de départ en conséquence.

• Troublant

Description : votre simple présence dérange vos adversaires. Vos ennemis doivent réussir un test de Force Mentale quand ils vous voient pour éviter de subir un malus de −10% en Capacité de Combat et en Capacité de Tir. Ils peuvent retenter ce test à chaque round jusqu'à ce qu'ils le réussissent ou que vous soyez hors de vue.

• Valeureux

Description : vous êtes d'une bravoure exceptionnelle. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Peur et de Terreur, ainsi qu'aux tests de Force Mentale visant à résister à une tentative d'Intimidation.

• Vision nocturne

Description : vous voyez parfaitement clair dans l'obscurité naturelle jusqu'à une distance de 30 mètres. Ce talent ne fonctionne pas dans l'obscurité totale et requiert l'équivalent de la lumière des étoiles au moins.

• Vol

Description : vous savez voler. Pour plus de détails concernant le vol, reportez-vous au **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**.



Cours, Snorri, cours !

« Snorri s'approcha lentement de l'intersection, les yeux et les oreilles aux aguets. La voie était dégagée devant lui, mais il entendait des voix provenant du tunnel, après le carrefour. Naturellement, c'était là que le nain devait aller. En tendant le cou pour jeter un coup d'œil, les craintes de Snorri furent confirmées : des gobelins. Il semblait y en avoir une bonne demi-douzaine. Le nain étudia la situation. Il pouvait passer en force, mais il serait probablement blessé et il lui fallait encore parcourir plusieurs lieues. Et dans tous les cas, combattre des gobelins ne faisait pas partie de sa mission. Il portait un message vital pour le roi Alrik de Karak-Hirn et il était de son devoir de porterune de s'assurer qu'il arrive à son destinataire.

À vingt mètres au-delà du croisement, Snorri apercevait une zone où les pierres semblaient peu stables. Il semblait bien qu'une partie de l'ancien tunnel des nains avait commencé à s'effondrer à cet endroit. Snorri chargea discrètement son arbalète et visa avec soin. Il tira et observa la course du carreau qui traversa la portion de mur endommagée. Comme il l'avait espéré, l'impact du carreau provoqua une pluie de rochers, qui s'effondrèrent sur le sol dallé. L'écho de l'éboulement rebondit dans le couloir.

Snorri rechargea rapidement l'arbalète et se plaqua contre le mur. Un lourd bruit de pas lui révéla que les gobelins avaient mordu à l'appât. Une meute de peaux-vertes aux jambes arquées se précipita dans l'intersection, puis vers la droite en direction du bruit d'éboulement. Une fois qu'ils furent passés, Snorri se faufila au coin et vérifia le poste de garde. Tous les gobelins étaient tombés dans le panneau.

Le porterune parcourut le passage en courant. Au bout de cinq cents mètres, il s'arrêta devant une section de mur apparemment anodine. Il entendait les voix des gobelins derrière lui. Il toucha trois pierres du mur et une porte secrète s'ouvrit soudain. Snorri pénétra dans le passage qui venait de s'ouvrir et referma la porte derrière lui. Le nain sourit. Les gobelins peuvent contrôler ces tunnels, pensa-t-il, mais ils n'ont pas encore maîtrisé leurs secrets.

Snorri se remit à courir. Il devait atteindre Karak-Hirn dans moins d'un jour et il y avait d'autres dangers dans les sombres corridors de l'Undgrin Ankor. Le porterune pria Valaya de le protéger et redoubla de vitesse. »



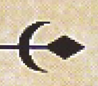



L'ÉQUIPEMENT

« Je ne paierai pas 2 000 karls pour un pistolet fabriqué par des nains ! Les armes robustes de l'Empire sont bien assez bonnes pour moi ! »

– Dagmar von Horstrup, Noble de Carroburg (décédé)

Chapitre V



Quand vous aurez fini de créer votre personnage, vous devriez disposer d'un certain nombre de dotations que vous recevez en fonction de votre carrière, ainsi que de l'équipement commun à tous les aventuriers. Avant de commencer à jouer, vous pouvez acheter de l'équipement supplémentaire, décrit dans ce chapitre, sans vous soucier de la disponibilité (voir **Disponibilité**, page 104, pour plus de détails).

Les dotations liées à votre carrière sont importantes, car quand vous l'achevez, vous devez les possédez pour pouvoir en entreprendre une nouvelle. Au cours de vos aventures, vous gagnerez sans doute de l'argent et d'autres trésors. La question est de savoir comment vous les dépenserez. Ce chapitre détaille un large assortiment de biens et de services que vous pouvez acheter dans le monde de *Warhammer, le Jeu de Rôle*.

OPTION : ENCOMBREMENT

Certains groupes de joueurs ne s'inquiètent pas du poids exact que peut porter un personnage. Si ce que porte un personnage semble raisonnable, alors il peut effectivement le porter. Pour ceux qui accordent plus d'intérêt à ce détail, voici des règles optionnelles. L'encombrement reflète le poids et le volume d'un objet. Certains objets peuvent être très légers, tout en restant volumineux et difficiles à transporter, tandis que d'autres sont très petits et exceptionnellement lourds. Par conséquent, certains objets sont tout simplement trop grands ou trop lourds pour qu'on les transporte. En ce qui concerne la monnaie, 50 pièces de monnaie correspondent à 5 points d'encombrement.

Les personnages peuvent supporter un certain nombre de points d'encombrement, calculé en fonction de leur caractéristique de Force, avant d'en ressentir les effets. Un personnage peut porter un nombre de points d'encombrement égal à sa Force x10. Ainsi, un personnage doté de 45% en Force peut supporter 450 points d'encombrement avant d'être ralenti. Pour chaque tranche de 50 points au-dessus de son maximum d'encombrement, un personnage subit un malus de -1 à sa valeur de Mouvement.

Les nains peuvent supporter de plus lourdes charges que les autres personnages, et ils utilisent leur caractéristique de Force x20. Les bêtes de somme, comme les chevaux, peuvent supporter des charges plus importantes encore, dont la valeur en encombrement égale leur caractéristique de Force x30.

La valeur d'encombrement d'un personnage ou d'une créature est égale à la somme de ses valeurs de Force et d'Endurance multipliée par 10.

MONNAIE

Quelle que soit la nation, on trouve trois types de monnaie : en or, en argent et en cuivre (parfois remplacé par du laiton ou du bronze, mais de valeur égale dans tous les cas). Chaque pièce pèse environ une once (30 g). S'il existe de petites différences, comme la décoration qui orne la face des pièces ou les inscriptions qu'on trouve sur le côté pile, toutes les villes s'efforcent de frapper des monnaies ayant approximativement la même valeur afin de faciliter le commerce dans le Vieux Monde. Ainsi, une pièce d'or frappée à Kislev a à peu près la même valeur qu'en Bretonnie. Cependant, dans certaines circonstances, comme en temps de guerre, certaines pièces peuvent éveiller la suspicion, voire même l'hostilité. Mieux vaut donc bien connaître les pays qu'on traverse et leurs monnaies.
Dans chaque pays, on désigne les pièces par leur appellation commune. Les pièces d'or sont des couronnes d'or, que l'on désigne par « co » à l'écrit. Les pièces d'argent sont des pistoles, notées « pa », et les pièces de cuivre (ou de laiton ou de bronze) sont des sous, notés « s ». Ainsi, pour quatre couronnes d'or, on écrit 4 co, neuf pistoles d'argent sont notées 9 pa et quinze sous font 15 s.

•Taux de change

Le taux de change est le suivant :

1 couronne d'or (co) = 20 pistoles d'argent (pa) = 240 sous de cuivre (s)

1 pistole d'argent = 12 sous de cuivre

La plupart des habitants du Vieux Monde voient peu de pièces d'or dans toute leur vie. Au lieu d'utiliser de la monnaie, bien des roturiers pratiquent le troc, construisant une roue de chariot contre un sac de farine, par exemple. D'un autre côté, les aventuriers, eux, voient bien plus d'or que le commun des mortels, et disposent de beaucoup plus de biens que la plupart des gens. Pour plus d'informations concernant les salaires des gens du peuple, des laboureurs et des artisans, reportez-vous à la **Table 5-1 : salaires**, qui vous donnera quelques indications.

DISPONIBILITÉ

Avoir de l'argent ne vous garantit pas toujours d'avoir le bien ou le service requis à portée de la main. Les hameaux et les petits villages sont bien moins susceptibles de fournir des denrées coûteuses que des villes de 10 000 habitants, par exemple. Qui plus est, trouver une épée de bonne qualité dans un petit village tranquille est bien plus difficile que dans une métropole fourmillant de vie. C'est pourquoi chaque bien et chaque service se voit affecté d'une disponibilité, qui varie de Très rare à Banal. Ces notes indiquent la disponibilité moyenne des biens, et doivent servir de point de départ pour déterminer si une ville en dispose ou non. Par exemple, Marienburg est une ville côtière, et le poisson y sera naturellement bien plus courant que dans un lieu comme Karak Kadrin situé dans les Montagnes du Bord du Monde. Par conséquent, n'hésitez pas à ajuster la disponibilité des biens et des services selon le lieu où se déroule votre partie.

Les personnages qui cherchent un bien ou un service particulier doivent réussir un test de Commérage, modifié en fonction de la disponibilité de ce qu'ils recherchent (la **Table 5-2 : conséquences de la disponibilité** donne des modificateurs de base au test de Commérage quand il s'agit de trouver un objet dans une communauté comptant jusqu'à 1000 habitants). Pour les communautés comptant plus de 1000 habitants, réduisez la difficulté d'un cran jusqu'à 10 000 habitants, et de deux crans au-delà. Si la communauté ne compte que 100 habitants ou moins, augmentez la difficulté d'un cran. La **Table 5-3 : disponibilité en fonction de la population** montre les changements de difficulté en fonction de la population.

Exemple : *Fabien a besoin d'une nouvelle épée. Une épée est un objet courant, et il bénéficie donc d'un bonus de +10% à son test de Commérage pour la trouver dans un village moyen. S'il cherche dans un petit hameau comptant 100 habitants ou moins, la difficulté est Moyenne (pas de bonus). S'il cherche dans une ville de bonne taille (comptant 8000 habitants, par exemple), il pourra trouver son épée facilement (avec un bonus de +20%, car la difficulté passe de Moyenne à Facile).*

TABLE 5-1 : SALAIRES

Travail	Salaire an (co)	Salaire mois (pa)	Salaire semaine (s)
Paysan	9-15	15-25	45-75
Riche fermier	15-25	25-45	75-135
Aubergiste	20-30	35-50	105-150
Commerçant urbain	20-40	35-65	105-195
Mercenaire	20-50	35-80	105- 240
Artisan talentueux	25-80	40-135	120- 400
Receleur standard	30-100	50-165	150- 495
Médecin	40-150	65-250	195- 750
Maître-artisan	150-500	250-835	750-2505
Noble	250-500	415-835	1245-2505
Seigneur sorcier	300-800	500-1350	1500-4050
Aristocrate	1000+	1700+	5100+

Tous les salaires annuels sont indiqués *avant* application des impôts régionaux.

TABLE 5-2 : CONSÉQUENCES DE LA DISPONIBILITÉ

Disponibilité	Difficulté	Modificateur au test de Commérage
Très rare	Très difficile	-30%
Rare	Difficile	-20%
Inhabituel	Assez difficile	-10%
Assez courant	Moyenne	+0%
Courant	Assez facile	+10%
Très courant	Facile	+20%
Banal	Très facile	+30%

DEGRÉS DE QUALITÉ

Tous les objets n'ont pas la même qualité. Certains sont de fabrication grossière ou mal entretenus, et d'autres de vrais chefs-d'œuvre d'une beauté exquise. Un cuisseau pourri a bien moins de valeur qu'un rôti bien accommodé, tout comme une épée étincelante issue des forges naines a bien plus de valeur qu'une lame rouillée découverte au fond d'un lac. Tous les biens et services décrits dans les pages qui suivent sont de qualité moyenne. Lorsque les personnages désirent un bien ou un service de qualité supérieure ou moindre, utilisez les ajustements suivants au coût et à la disponibilité.

En temps normal, la qualité des biens et services n'a pas d'effet dans le jeu. Une chandelle de suif de qualité médiocre peut crachoter ou s'éteindre de temps à autre, ou avoir une odeur désagréable, tandis que les bougies de cire de qualité exceptionnelle émettront une lueur vive, résisteront au vent, etc. Dans le cas des armes et des armures, leur degré de qualité a des effets sur leurs performances et leur encombrement, mais dans le cas des services et des biens communs, les différences de qualité ne sont qu'une affaire de description. Le MJ peut réduire la difficulté de certains tests en conséquence, mais ceci est laissé entièrement à sa discrétion.

TABLE 5-3 : DISPONIBILITÉ EN FONCTION DE LA POPULATION

	Difficulté par habitants			
Disponibilité	moins de 100	moins de 1000	moins de 10 000	10 000 ou plus
Très rare	À la discrétion du MJ	Très difficile	Difficile	Assez difficile
Rare	Très difficile	Difficile	Assez difficile	Moyenne
Inhabituel	Difficile	Assez difficile	Moyenne	Assez facile
Assez courant	Assez difficile	Moyenne	Assez facile	Facile
Courant	Moyenne	Assez facile	Facile	Très facile
Très courant	Assez facile	Facile	Très facile	Réussite automatique
Banal	Facile	Très facile	Réussite automatique	Réussite automatique






L'ARGOT DU VIEUX MONDE

Les pièces de monnaie sont connues sous de multiples noms dans le Vieux Monde. La profusion de pièces différentes en circulation, associée aux différences de dialecte et à la tendance qu'ont les habitants du Vieux Monde à faire compliqué quand ils pourraient faire simple, rend la situation plus complexe encore. Voici quelques épithètes que les aventuriers pourront entendre au cours de leurs voyages.

Couronne d'or

Gelt : terme nordique appliqué à toutes les pièces de forte valeur.
Guilder : pièce d'or frappée de la marque d'une guilde, et très répandue à Marienburg.
Karl : argot du Reikland basé sur l'image de l'Empereur frappée sur toutes les pièces d'Altdorf.
Mark : la couronne standard de l'Empire, dont le nom vient peut-être de la « marque » qui y est imprimée au marteau.
Mornifle : terme utilisé par les citadins pour désigner les couronnes d'origine douteuse.
Radieuse : argot des rues d'Altdorf désignant une couronne d'or.

Pistole d'argent

Blafarde : terme informel utilisé au sein de la haute bourgeoisie.
Cliquante : terme de jargon utilisé par les voleurs et d'origine inconnue, car il est passé dans le langage courant.
Lune : terme répandu parmi les commerçants et les marins pour désigner une pistole.
Radis : terme rural désignant une pistole, ce qui est souvent cause de confusion.

Sou de cuivre

Mitraille : argot utilisé dans l'armée de l'Empire et désignant une poignée de sous.
Cliquet : terme répandu parmi les gosses des rues.
Laiton : terme symptomatique du pragmatisme des nains, et qu'ils utilisent pour désigner la petite monnaie.

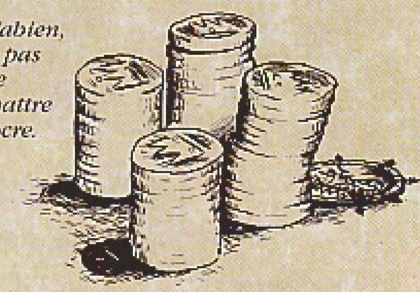
Expressions courantes

« Se fendre à s'en écorcher » : dépenser tout son argent sans rien en tirer.
« Où y'a des radis, y'a des halflings » : se dit d'une entreprise lucrative qui nécessite de la main-d'œuvre corvéable à merci et bon marché.
« Être complètement cuivré » : ne pas avoir d'argent.
« Un p'tit cliquet, s'plaît, m's'ieur » : phrase typique des mendiants d'Altdorf, si pauvres que même certaines voyelles leur manquent parfois…

QUALITÉ DES BIENS ET SERVICES

Degré de qualité	Multiplicateur de coût	Disponibilité
Qualité exceptionnelle	x10	2 crans en moins
Bonne qualité	x3	1 cran en moins
Qualité moyenne	x1	–
Qualité médiocre	x0,5	1 cran en plus

Exemple : *pour en revenir à Fabien, ce dernier réalise qu'il ne peut pas se permettre d'acheter une épée neuve, et décide donc de se rabattre sur une lame de qualité médiocre. Le coût d'une telle arme est réduit de moitié, et on en trouve autant qu'on veut : la disponibilité passe donc de Courant à Très courant.*



ÉQUIPEMENT ET SERVICES

Dans tous les marchés du Vieux Monde, on trouve toute une variété de biens à troquer ou à acheter. Dans d'innombrables boutiques, les personnages pourront trouver des objets courants comme des armes, de la corde, des sacs et de la nourriture, ou des marchandises plus rares et exotiques comme des poisons, des potions ou même, dans de très rares cas, quelques objets magiques. Les marchandises qui suivent sont réparties en deux catégories : les biens (comprenant les armes, armures, vêtements, la nourriture et la boisson, les objets divers, les moyens de transport et l'équipement spécial) et les services (soins médicaux, serviteurs, etc.).

Armement

Les diverses armes de corps à corps et de tir sont séparées en deux catégories. Les armes ordinaires peuvent être utilisées par n'importe qui, tandis que l'utilisation des armes de maîtrise nécessite une formation, ce qui fait qu'on ne peut en faire usage qu'à l'aide du talent Maîtrise approprié (cf. **Chapitre 4 : Compétences et talents**). Si vous tentez d'utiliser une arme de maîtrise sans le talent adéquat, votre CC (pour les armes de corps à corps) ou votre CT (pour les armes de tir) est réduite de moitié, arrondi au supérieur.

Armes de maîtrise

Les armes de maîtrise sont elles-mêmes réparties en petits groupes, chacun correspondant à un talent (cf. **Chapitre 4 : Compétences et talents**).
Les groupes d'armes de maîtrise et les armes correspondantes (notées entre parenthèses) sont les suivants :

- Arbalètes (arbalète à répétition, arbalète de poing)
- Arcs longs (arc elfique, arc long)
- Armes lourdes (arme à deux mains, hallebarde)
- Armes à poudre (arquebuse, pistolet, tromblon)
- Armes de cavalerie (demi-lance, lance de cavalerie)
- Armes de jet (dague/étoile de jet, hache/marteau de jet)
- Armes de parade (brise-lame, main gauche, rondache)
- Armes d'escrime (fleuret, rapière)
- Armes mécaniques (arquebuse à répétition, long fusil d'Hochland, pistolet à répétition)
- Armes paralysantes (bolas, filet, fouet, lasso)
- Fléaux (fléau d'armes, morgenstern)
- Lance-pierres (fronde, fustibale)

Attributs des armes

Il existe beaucoup d'armes dans le Vieux Monde, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients, qui apparaissent ici sous la forme d'attributs des armes. Certaines armes n'en ont pas, et d'autres en ont plusieurs. Les divers attributs des armes sont décrits ci-dessous. Vous pouvez voir à quelles armes ils correspondent dans les **Tables 5-4 et 5-5**.

À mitraille

Les armes dotées de cet attribut projettent de la grenaille, des éclats de métal, des clous, du verre ou d'autres petits projectiles. Ce ne sont pas des armes de tireur d'élite : elles répandent seulement la mort sur une zone étendue. Tirer à l'aide d'une arme à mitraille ne requiert pas de test de CT pour toucher l'ennemi. On trace simplement une ligne aussi








longue que la portée maximum de l'arme (32 mètres/16 cases dans le cas d'un tromblon) et de 2 mètres (1 case) de large. Quiconque se trouvant dans cette zone doit réussir un test d'Agilité pour éviter de subir les dégâts de l'arme.

Assommante

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour littéralement marteler l'ennemi de coups. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Force quand vous utilisez le talent Coups assommants.

Défensive

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour la parade. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tentatives de parade quand vous utilisez une telle arme.

DOTATIONS ET CHANGEMENT DE CARRIÈRE

Au fur et à mesure que vous gagnez et dépensez des xp pour terminer votre carrière actuelle, vous devriez songer à la suivante. Pour prétendre à un de ses débouchés, vous devez au préalable posséder toutes ses dotations. Vous pouvez avoir obtenu certains de ces éléments au cours de vos diverses aventures, mais certains d'entre eux peuvent coûter trop cher, ce qui risque de vous forcer à les voler ou à les chercher dans la nature (des options aussi dangereuses l'une que l'autre). L'essentiel de l'équipement présenté dans ce chapitre devrait être disponible à l'achat dans n'importe quelle ville ou village, ou si ce n'est pas le cas, sur l'étal de l'un des innombrables marchands et artisans qui travaillent dans les cités nauséabondes du Vieux Monde. Toutefois, certains biens pourraient bien être un peu plus difficiles à acquérir, vous forçant à affronter de terribles créatures, à explorer des ruines hantées ou à défier les adeptes de cultes sanguinaires.

Épuisante

Les armes dotées de cet attribut épuisent leur porteur. Si elles disposent de l'attribut percutant, il ne s'applique que pendant le premier round de combat au corps à corps.

Équilibrée

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour être utilisées avec la main non directrice, généralement en duo avec une rapière ou un fleuret. Quand vous utilisez une telle arme, vous ne subissez pas le malus de -20% normalement associé à la CC pour l'utilisation d'une arme dans votre main non directrice.

Expérimentale

Les armes dotées de cet attribut utilisent les dernières avancées technologiques, et sont donc les plus enclines aux dysfonctionnements. Sur un jet d'attaque de 96-98, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un jet d'attaque de 99-00, l'arme explose, infligeant 8 points de Blessures à son porteur, et se détruisant du même coup.

Immobilisante

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour capturer l'ennemi. En cas de réussite, la cible est faite prisonnière à moins qu'elle ne réussisse un test d'Agilité. Elle ne peut ensuite tenter aucune autre action que d'essayer de se libérer. La victime peut tenter de rompre ses liens (test de Force) ou de s'en dégager en se contorsionnant (test d'Agilité) : il s'agit dans les deux cas d'actions complètes. Les attaques prenant la victime immobilisée pour cible se voient gratifiées d'un bonus de +20% en CC ou en CT.

Lente

Les armes dotées de cet attribut sont lourdes et donc lentes, ce qui les rend plus faciles à éviter. Les ennemis disposent d'un bonus de +10% quand ils tentent de parer ou d'esquiver une telle arme.

Percutante

Les armes dotées de cet attribut frappent avec une force exceptionnelle. Quand vous touchez l'adversaire avec une telle arme, lancez deux d10 pour les dégâts et conservez le meilleur résultat.

Perforante

Les armes dotées de cet attribut sont particulièrement efficaces pour transpercer les armures. Les attaques portées avec de telles armes ignorent 1 point d'Armure. Si une cible n'a pas d'armure, cet attribut est sans effet. Vous pouvez bénéficier à la fois de ce bonus et de celui conféré par le talent Tir de précision.

Peu fiable

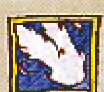
Les armes dotées de cet attribut ne fonctionnent pas toujours parfaitement. Sur un jet d'attaque de 96-99, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un jet d'attaque de 00, l'arme explose, infligeant ses dégâts normaux à son porteur, et se détruisant du même coup.

Précise

Les armes dotées de cet attribut sont d'une précision mortelle. Quand vous utilisez une telle arme, la valeur critique de tout coup critique augmente de 1. Vous pouvez bénéficier à la fois de ce bonus et de celui conféré par le talent Coups précis.

Rapide

Les armes dotées de cet attribut frappent rapidement car elles sont particulièrement maniables ou longues. Les ennemis subissent un malus de -10% quand ils tentent de parer ou d'esquiver une telle arme.






DEGRÉ DE QUALITÉ DES ARMES

Toutes les armes présentées dans ce chapitre sont de qualité moyenne. Pour les armes de qualité supérieure ou inférieure, utilisez les modificateurs suivants, à moins que la description de l'arme ne spécifie autre chose.

• **Qualité exceptionnelle.** Cette arme est l'une des meilleures de sa catégorie. Quand vous l'utilisez au combat, vous bénéficiez d'un bonus de +5% en CC ou en CT (selon l'arme). De plus, elle est moins encombrante qu'une arme normale, ce qui réduit son encombrement total de 10% (minimum 1). Les munitions de cette qualité ne confèrent pas de bonus à la CC, leur encombrement est néanmoins réduit. Ces armes sont toujours très belles, parfois incrustées de gemmes ou décorées avec soin. Cependant, certaines semblent toutes simples, malgré leurs performances exceptionnelles.

• **Bonne qualité.** Cette arme est mieux équilibrée et plus fiable que la moyenne. Elle est également moins encombrante, ce qui réduit son encombrement total de 10% (minimum 1). En revanche, les munitions de cette qualité ne confèrent aucun bonus à la CT.

• **Qualité médiocre.** Cette arme est grossière et peu fiable. Quand vous l'utilisez au combat, vous subissez un malus de -5% en CC ou en CT (selon l'arme). Les armes de tir utilisant des munitions de cette qualité subissent également ce malus (cumulatif). Tant et si bien que si vous utilisez une arme de tir et des munitions de qualité médiocre, vous subissez un malus de -10% en CT.

Spéciale

Reportez-vous à la description de l'arme pour les règles particulières qui la concernent.

Caractéristiques des armes

Vous trouverez toutes les caractéristiques des armes dans les **Tables 5-4 : armes de corps à corps et 5-5 : armes de tir**. Les tables fournissent les informations suivantes.

• Nom

Le nom le plus communément utilisé pour désigner l'arme : certaines armes portent des noms différents chez les autres races ou dans les autres cultures.

• Prix

C'est le coût moyen de l'arme. Cette valeur varie selon la disponibilité de l'objet (à la discrétion du MJ), son degré de qualité, et la réussite ou l'échec d'un test de Marchandage.

• Encombrement

Cette colonne donne une valeur relative concernant le poids et le volume de l'arme. Reportez-vous à la page 103 pour les détails concernant l'encombrement.

• Groupe d'armes

Cette colonne indique le groupe d'armes de maîtrise auquel appartient l'arme (cf. page 105).

• Dégâts

Cette colonne indique les dégâts de base de l'arme. Quand elle touche, elle inflige cette valeur plus 1d10 points de Blessures (cf. **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**). Les dégâts des armes de corps à corps sont basés sur le bonus de Force de leur porteur.

• Portée

Toutes les armes de tir ont une portée, symbolisée par deux nombres séparés par une barre oblique. Le premier nombre est sa portée courte, le second sa portée longue. Toutes les portées sont exprimées en mètres (si vous utilisez des cases, divisez le nombre indiqué par 2 pour obtenir la portée). Les tirs à portée longue subissent un malus de -20% en CT. Si vous tirez sur un ennemi situé à plus de 24 mètres avec un arc (24/48), vous subirez donc un malus de -20% en CT ; s'il se situe à moins de 24 mètres, vous ne subirez aucun malus. Certaines armes n'ont pas de portée longue.

• Rechargement

Il s'agit du type (et parfois du nombre) d'actions nécessaires pour recharger l'arme. Pour plus d'information sur les types d'action et l'action de rechargement, reportez-vous au **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**.

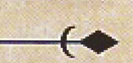
• Attributs

Cette colonne indique les attributs de l'arme (cf. pages 105-106).

• Disponibilité

Cette colonne indique la disponibilité générale de l'arme (cf. page 104).

Description des armes



Les armes des **Tables 5-4 : armes de corps à corps** et **5-5 : armes de tir** sont décrites ici avec toutes leurs règles spéciales.

• **Arbalète à répétition :** l'arbalète à répétition ressemble à une arbalète normale, à ceci près qu'elle est dotée d'un chargeur contenant 10 carreaux, permettant au porteur de tirer à plusieurs reprises avant d'avoir à recharger. Le temps de rechargement indiqué en **Table 5-5 : armes de tir** s'applique tant qu'il reste des carreaux dans le chargeur. Une fois celui-ci vidé, il faut 4 actions complètes pour le remplir afin que l'arme soit à nouveau prête à tirer.

• **Arbalète de poing :** l'arbalète de poing se présente comme une petite arbalète fabriquée entièrement en acier. À peu près de la taille d'un pistolet, elle permet de tirer d'une seule main. Malgré l'avantage de sa petite taille, elle est aussi lente à recharger qu'une arbalète conventionnelle, et il faut tirer sur sa corde à l'aide d'un mécanisme à vis intégré dans son fût.

• **Arc :** les arcs sont généralement faits de bois, de corde et de boyaux. Disponibles un peu partout, ce sont les armes de base des communautés de toutes tailles.

• **Arc court :** plus petit qu'un arc, l'arc court est peu coûteux et facile à fabriquer. Son seul défaut est sa portée réduite. Certains cavaliers préfèrent les arcs courts, qui sont plus faciles à manier à cheval, quant aux halflings, ils les emploient parce qu'ils s'adaptent parfaitement à leur petite taille.

• **Arc elfique :** l'arc elfique est similaire à un arc long, mais il est composé de plusieurs bois rares et souples plaqués de couches d'os. Il est plus léger et moins encombrant qu'un arc normal, mais sa facture inhabituelle le réserve exclusivement aux archers les plus doués. Seuls les artisans elfes sont capables de fabriquer de tels arcs, et on les trouve donc très rarement en dehors des territoires elfiques. Si vous ne disposez pas du talent Maîtrise (arcs longs), l'arc elfique utilise les mêmes caracté-

TABLE 5-4 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Arme à deux mains*	20 co	200	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Assez courant
Arme à une main (épée, etc.)	10 co	50	Armes ordinaires	BF	-	Courant
Arme improvisée	-	35	Armes ordinaires	BF-4	-	-
Bâton*	3 pa	50	Armes ordinaires	BF-2	Assommante, défensive	Très courant
Bouclier	10 co	50	Armes ordinaires	BF-2	Défensive, spéciale	Courant
Brise-lame	5 co	40	Armes de parade	BF-3	Équilibrée, spéciale	Inhabituel
Dague	1 co	10	Armes ordinaires	BF-3	-	Courant
Demi-lance	20 co	75	Armes de cavalerie	BF	Épuisante, percutante, rapide	Inhabituel
Fléau d'armes*	15 co	95	Fléaux	BF+1	Épuisante, percutante	Inhabituel
Fleuret	18 co	40	Armes d'escrime	BF-2	Précise, rapide	Rare
Gantelet/coup-de-poing	1 co	1	Armes ordinaires	BF-3	Assommante	Courant
Hallebarde*	15 co	175	Armes lourdes	BF	Spéciale	Courant
Lance de cavalerie	15 co	100	Armes de cavalerie	BF+1	Épuisante, percutante, rapide	Rare
Lance	10 co	50	Armes ordinaires	BF	Rapide	Courant
Main gauche	4 co	15	Armes de parade	BF-3	Défensive, équilibrée	Inhabituel
Mains nues	-	-	Armes ordinaires	BF-4	Spéciale	-
Morgenstern	15 co	60	Fléaux	BF	Épuisante, percutante	Inhabituel
Rapière	18 co	40	Armes d'escrime	BF-1	Rapide	Inhabituel
Rondache	2 co	10	Armes de parade	BF-4	Assommante, défensive, équilibrée	Assez courant

TABLE 5-5 : ARMES DE TIR

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arbalète à répétition*	100 co	150	Arbalètes	2	16/32	Gratuit	Spéciale	Très rare
Arbalète de poing	35 co	25	Arbalètes	2	8/16	Action complète	-	Rare
Arbalète*	25 co	120	Armes ordinaires	4	30/60	Action complète	-	Assez courant
Arc court*	7 co	75	Armes ordinaires	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Arc elfique*	70 co	75	Arcs longs	3	36/72	Demi-action	Perforante	Très rare
Arc long*	15 co	90	Arcs longs	3	30/60	Demi-action	Perforante	Assez courant
Arc*	10 co	80	Armes ordinaires	3	24/48	Demi-action	-	Courant
Arme improvisée	-	10	Armes ordinaires	BF-4	6/-	Demi-action	-	-
Arquebuse à répétition*	600 co	30	Armes mécaniques	4	24/48	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
Arquebuse*	300 co	30	Armes à poudre	4	24/48	2 actions complètes	Percutante, peu fiable	Très rare
Bolas	7 pa	20	Armes paralysantes	1	8/16	Demi-action	Immobilisante	Inhabituel
Dague/étoile de jet	3 co	10	Armes de jet	BF-3	6/12	Demi-action	-	Courant
Filet	3 co	60	Armes paralysantes	Aucun	4/8	Action complète	Immobilisante	Très courant
Fouet	2 co	40	Armes paralysantes	BF-4	6/-	Demi-action	Immobilisante, rapide	Assez courant
Fronde	4 co	10	Lance-pierres	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Fustibale*	6 co	50	Lance-pierres	4	24/48	Action complète	-	Rare
Hache/marteau de jet	5 co	40	Armes de jet	BF-2	8/-	Demi-action	-	Assez courant
Javelot	25 pa	30	Armes ordinaires	BF-1	8/16	Demi-action	-	Assez courant
Lance	10 co	50	Armes ordinaires	BF	8/-	Demi-action	-	Courant
Lasso*	1 co	10	Armes paralysantes	Aucun	8/-	Demi-action	Immobilisante	Très courant
Long fusil d'Hochland	450 co	70	Armes mécaniques	4	48/96	2 actions complètes	Percutante, peu fiable	Très rare
Pistolet à répétition	400 co	25	Armes mécaniques	4	8/16	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
Pistolet	200 co	25	Armes à poudre	4	8/16	2 actions complètes	Percutante, peu fiable	Très rare
Tromblon	70 co	50	Armes à poudre	3	32/-	3 actions complètes	Mitraille	Très rare

Munitions

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Balles (10)	1 pa	10	-	-	-	-	-	Rare
Carreaux (5)	2 pa	10	-	-	-	-	-	Assez courant
Flèches (5)	1 pa	10	-	-	-	-	-	Courant
Poudre (pour 1 tir)	3 pa	1	-	-	-	-	-	Très rare

* Ne peut être utilisé qu'à deux mains, interdisant donc l'utilisation conjointe d'un bouclier ou d'une rondache.

** Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.









ristiques qu'un arc court normal, et votre CT est réduite de moitié (arrondi au supérieur). Les arcs elfiques sont toujours réalisés avec les meilleurs matériaux, ils sont donc tous de qualité exceptionnelle.

• **Arc long :** l'arc long est une version améliorée de l'arc (page 107), et fait de plusieurs couches de bois flexibles comme l'if ou l'orme. Bien que ses performances dépassent celles d'un arc normal, sa véritable force réside dans sa capacité à envoyer les flèches avec assez de force pour percer les armures.

• **Arme à deux mains :** l'arme à deux mains regroupe un large éventail d'armes. Toutes les armes qui doivent être maniées à deux mains appartiennent à cette catégorie, ce qui inclut les épées, marteaux et haches à deux mains.

• **Arme à une main :** comme l'arme à deux mains, l'arme à une main regroupe un large éventail d'armes de corps à corps que l'on doit manier à une main, ce qui inclut les masses d'armes, marteaux, épées, piolets, gourdins et haches. La plupart des combattants du Vieux Monde préfèrent ce genre d'armes à d'autres plus difficiles d'utilisation.

• **Arme improvisée :** si les familles des armes à une et à deux mains sont déjà importantes, celle des armes improvisées est la plus vaste de toutes, car tout ce que vous pouvez ramasser pour vous battre est considéré comme une arme improvisée. Cette famille comprend donc les chopes, hachoirs à viande, crochets, chandeliers et même les chaises. En raison de la diversité des armes improvisées, la valeur d'encombrement indiquée en **Tables 5-4 : armes de corps à corps** et **5-5 : armes de tir** est l'encombrement de base. Pour les objets plus volumineux, comme les tabourets de bar, chaises et portes, cette valeur augmente, même si l'arme inflige les mêmes dégâts. Les armes improvisées n'ont pas de degré de qualité.

• **Arquebuse :** l'arquebuse, parfois appelée simplement arme à feu, est l'arme à poudre la plus répandue dans le Vieux Monde. La qualité de ces armes varie, de l'arquebuse grossière où le tireur doit enflammer la poudre avec une mèche allumée pour faire feu, aux armes sophistiquées des nains, équipées d'un mécanisme à percussion muni d'une détente.

• **Arquebuse et pistolet à répétition :** ces armes ressemblent à leur version normale, à ceci près qu'elles sont dotées de six canons. Le temps de rechargement indiqué en **Table 5-5 : armes de tir** s'applique tant qu'il reste des balles à tirer. Une fois que les six balles ont été tirées, il faut 6 actions complètes pour recharger l'arme afin qu'elle soit à nouveau prête à tirer. Normalement réservées à l'usage des ingénieurs impériaux, les armes à répétition sont par conséquent assez rares.

• **Balles :** les balles sont vendues par 10 et livrées dans de petits sacs de tissu huilé. Elles sont plus faciles à trouver que les armes mécaniques et à poudre auxquelles elles servent de munitions. Les balles de qualité exceptionnelle sont faites d'acier, tandis que celles de qualité inférieure sont en plomb, en céramique, voire même en argile. Contrairement aux autres munitions, une fois la balle tirée, elle n'est pas réutilisable.

• **Bâton :** l'une des armes les plus répandues du Vieux Monde. Facile à fabriquer, disponible presque partout, le bâton fait partie de l'équipement de base de tous les voyageurs. Les meilleurs bâtons sont faits de noyer ou de chêne, avec des embouts de métal leur évitant de se fissurer aux extrémités, et un revêtement de cuir améliorant la prise au milieu.

• **Bolas :** le bolas est composé de deux à quatre sphères lestées reliées par une corde. Un bolas de qualité exceptionnelle ne confère aucun bonus à la CT. En revanche, toutes les cibles qu'il touche doivent réussir un test de Force ou d'Agilité Assez difficile (–10%) pour s'en défaire.

• **Bouclier :** le bouclier est utilisé pour bloquer les attaques et pour frapper les adversaires. Il en existe de différentes formes : ronds, carrés, en losange. En raison de l'importante taille du bouclier, les tirs qui vous visent subissent un malus de –10% en CT, à condition que vous soyez conscient de l'attaque.

• **Brise-lame :** le brise-lame est conçu pour rendre les lames inutilisables. Quand vous réussissez une attaque avec cette arme, vous pouvez tenter de briser la dague, le fleuret, la main gauche, la rapière ou l'épée de votre adversaire. L'action est résolue par un test de Force opposé. Si vous l'emportez, la lame de votre ennemi est brisée, et est désormais considérée comme une arme improvisée.

• **Dague :** on appelle dague toutes les armes à lame courte, du stylet au couteau. La longueur de la lame s'échelonne de 15 à 45 centimètres. Les dagues sont répandues, car elles sont également le couvert de base dans tout le Vieux Monde.

• **Dague/étoile de jet :** cette famille, qui comprend les fléchettes, couteaux, dagues, étoiles et autres armes tranchantes ou perforantes, inclut des objets plus petits et moins dangereux qu'une hache ou un marteau de jet. Toutefois, ils bénéficient d'une portée plus importante.

• **Demi-lance :** la demi-lance est une courte lance ou une demi-pique utilisée par la cavalerie. Bien qu'elle ne soit pas aussi longue que la lance de cavalerie, elle peut infliger des dégâts impressionnants, tout en étant moins encombrante.

• **Filet :** le filet est une toile de corde lestée utilisée pour immobiliser l'adversaire. Comme le lasso, le filet n'inflige aucun dégât, et s'avère donc utile pour capturer un ennemi vivant. Toutefois, cette arme est difficile à utiliser et est réservée aux guerriers les mieux entraînés et aux chasseurs de primes.

• **Fléau d'armes et morgenstern :** le fléau d'armes est composé de plusieurs chaînes fixées à une sorte de sceptre. La plupart des fléaux sont dotés de poids accrochés au bout de chaque chaîne, qui prennent généralement la forme de boules à pointes métalliques ou d'anneaux qui augmentent les dégâts potentiels de l'arme. Un fléau doté d'une seule chaîne lestée est appelé morgenstern. C'est une arme moins encombrante, mais qui inflige également moins de dégâts.

• **Flèches et carreaux :** les flèches (pour les arcs) et les carreaux (pour les arbalètes) sont vendus par paquets de cinq. À la fin de chaque rencontre, vous pouvez récupérer les munitions utilisées, mais il y a 50% de chances qu'elles soient perdues ou détruites. Dans les cas désespérés, les flèches et les carreaux peuvent servir d'armes de corps à corps (auquel cas on les traite comme des armes improvisées, cf. page 109), mais il y a 50% de chances qu'ils se brisent à chaque attaque réussie.

• **Fleuret :** le fleuret est une mince lame à section carrée dotée d'une garde en forme de coupe. Principalement utilisé pour l'escrime, il a l'avantage d'être rapide et précis. Cependant, il perd en potentiel destructeur ce qu'il gagne en rapidité.

• **Fouet :** le fouet est composé d'une lanière de corde ou de cuir qui inflige des dégâts négligeables, mais qui permet de capturer les adversaires. Si l'on ajoute qu'il s'agit d'une arme rapide, on comprend que le fouet est une arme redoutable dans des mains expertes.

• **Fronde :** la fronde est un morceau de tissu ou de cuir dans lequel on place une pierre. Si elle n'est pas aussi impressionnante et ne tire pas aussi loin qu'un arc long, sa portée est cependant équivalente à celle d'un arc court, et elle inflige autant de dégâts. De plus, ses munitions sont gratuites puisque n'importe quel petit caillou fait l'affaire. Dans des mains expertes, une fronde devient une arme meurtrière. Les frondes n'ont pas de degré de qualité.

• **Fustibale :** la fustibale n'est rien de plus qu'un bâton court auquel a été fixé une fronde. L'allonge procurée par le bâton accroît la vitesse de projection des pierres. Cependant, comme la fustibale est plus grande et encombrante qu'une fronde, son temps de rechargement est plus long.

• **Gantelet et coup-de-poing :** les gantelets et coups-de-poing permettent d'améliorer les dommages infligés à mains nues. Cette catégorie d'armes comprend également les gants de mailles.

• **Hache/marteau de jet :** ces armes sont généralement des haches ou des marteaux conventionnels qui, quand on les lance, infligent plus de dégâts que les autres armes à une main. Quand on les utilise au corps à corps, ils infligent les mêmes dégâts que si on les lançait.








• **Hallebarde :** la hallebarde est une large lame fixée au bout d'une robuste hampe de bois ou de métal. La lame est dotée d'une longue pointe à son sommet, et d'un large tranchant, comme celui d'une hache, ce qui lui permet d'être utilisée de deux façons différentes. Quand vous attaquez avec une hallebarde, vous pouvez l'utiliser comme une lance ou comme une arme à deux mains. Cela signifie qu'elle disposera soit de l'attribut rapide, soit des attributs percutante et lente. Il existe bien des variantes de la hallebarde, portant sur la taille de la lame, la longueur de la pointe et la composition de la hampe. De plus, la famille des hallebardes regroupe presque toutes les armes d'hast, comme le vouge ou l'esponton, et toutes utilisent les mêmes caractéristiques.

• **Javelot :** le javelot est une courte lance conçue pour être lancée. Sa conception le rend inutilisable au combat au corps à corps. S'il est employé de la sorte, considérez-le comme une arme improvisée.

• **Lance :** sa versatilité a assuré la pérennité de cette arme, qui compte parmi les plus anciennes de toute l'histoire. La lance est une bonne arme de corps à corps, qui peut également servir d'armes de jet. Si vous l'utilisez au corps à corps, elle dispose de l'attribut rapide (cf. page 106), mais elle n'a pas d'effet spécial en tant qu'arme de tir.

• **Lance de cavalerie :** la lance de cavalerie est une lance longue et lourde, généralement dotée d'une hampe de chêne et d'une pointe d'acier. Capable de transpercer les armures et de jeter les adversaires à terre, la lance de cavalerie serait très populaire si elle était plus répandue et moins coûteuse. Cependant, le prix de ces armes (qui ne sont tout de même pas aussi chères que les tromblons) et leur disponibilité font qu'elles ne sont utilisées que par les chevaliers et les riches guerriers de l'Empire.

• **Lasso :** le lasso n'est rien d'autre qu'une corde munie d'un nœud coulant. Si l'attaque porte, vous capturez votre cible, saisissant son bras, sa jambe ou son torse. Bien que le lasso n'inflige pas de dégâts, il est utile pour immobiliser les adversaires, ne fût-ce qu'un instant.

• **Long fusil d'Hochland :** dans le duché d'Hochland, région réputée pour ses chasseurs, les ingénieurs ont conçu une arme à feu dont la portée dépasse celle du tromblon et de l'arquebuse. Si cette arme est supérieure à la plupart des armes à feu de l'Empire, elle est rare, et ceux qui en possèdent une ne la vendent presque jamais. Pour l'heure, on ne sait les construire que dans le duché d'Hochland. Comme pour l'arc elfique, les longs fusils d'Hochland sont toujours de qualité exceptionnelle.

• **Main gauche :** la main gauche est une arme à courte lame un peu plus longue qu'une dague conventionnelle. Elle est conçue pour la défense, avec une garde plus large et une lame plus étroite que celle d'un couteau ordinaire. Sa conception en fait également une arme de lancer très médiocre. Dans ce cas, elle est considérée comme une arme improvisée.

• **Mains nues :** les attaques à mains nues regroupent les coups de poing, de pied, de tête, etc. Les points d'Armure comptent double contre les attaques à mains nues. Reportez-vous au paragraphe Combat à mains nues (cf. page 131) pour plus d'informations.

• **Pistolet :** le pistolet est une arme à feu de très bonne facture dotée d'un mécanisme à ressort. Principalement constitué d'un tube de métal fixé à un poignée en bois, son mécanisme de mise à feu est situé un peu après le milieu du canon. Les pistolets utilisent des balles comme munitions.

• **Poudre :** la poudre nécessaire aux pistolets et autres armes à feu, se vend dans des tonnelets ou des cornes bouchées à la cire pour éviter que l'humidité ne vienne gâcher leur contenu. Les poudres n'ont pas de qualité, bien qu'elles puissent être détériorées si elles sont exposées à l'eau. Chaque dose de poudre correspond à un tir.

• **Rapière :** la rapière est semblable au fleuret, mais sa lame droite est plus large, et sa garde en forme de coupe est agrémentée de quillons. Bien qu'elle ne soit pas aussi précise que le fleuret, plus petit, sa lame plus large, permettant de frapper d'estoc et de taille, peut infliger plus de dégâts. Un sabre a les mêmes caractéristiques qu'une rapière.

• **Rondache :** la rondache est un petit bouclier utilisé pour bloquer les attaques, mais qui permet également de frapper. Certaines sont dotées de clous ou de piques.

• **Tromblon :** le tromblon est une version allongée de l'arquebuse (cf. page 109). Vous pouvez le charger avec des clous, du verre pilé, de petits cailloux ou tout ce qui vous tombe sous la main, bien qu'il vaille mieux utiliser des balles (cf. balles page 109).

Armures



Le Vieux Monde est un lieu dangereux et il arrive souvent que la seule chose qui vous sépare d'une mort cruelle soit une pièce d'armure bien ajustée. Les armures fonctionnent sur le même principe que le bonus d'Endurance, réduisant les dégâts que vous infligent les attaques de vos ennemis. Chaque pièce d'armure est dotée de points d'Armure, ce qui indique le degré de protection qu'elle confère. Vous devez additionner vos points d'Armure à votre bonus d'Endurance pour déterminer de combien sont réduits les dégâts que vous subissez lors d'une attaque.

• Règles de base et règles avancées

Il existe deux méthodes permettant de gérer les armures dans *WJDR* : les règles de base et les règles avancées. Il est recommandé de commencer avec les règles de base au début du jeu. Une fois que vous maîtriserez les bases du système, vous pourrez passer aux règles avancées si vous désirez en accroître le réalisme.

Règles de base d'armure



Les règles de base permettant de gérer les armures dans *WJDR* sont assez abstraites. Inutile de tenir le compte de chaque pièce d'armure portée : il vous suffit de connaître le niveau général de protection que confère votre armure. Dans ce système, les personnages ont quatre possibilités :

1. **Aucune armure :** soit vous ne pouvez pas vous permettre d'acheter d'armure, soit vous ne désirez pas en porter. Vous avez 0 point d'Armure.
2. **Armure légère :** votre armure est essentiellement composée de cuir. Vous avez 1 point d'Armure.
3. **Armure moyenne :** votre armure est essentiellement composée de mailles. Vous avez 3 points d'Armure.
4. **Armure lourde :** votre armure est essentiellement composée de plaques. Vous avez 5 points d'Armure.

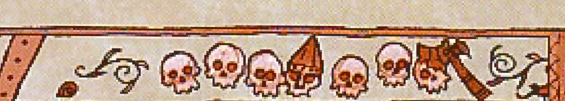
Option : règles avancées d'armure



Si les règles de base fonctionnent dans la plupart des cas, elles restent relativement abstraites. Les règles avancées sont un peu plus compliquées, mais vous permettent plus de contrôle sur la manière dont votre personnage est protégé par son armure.
Les règles avancées fonctionnent en duo avec le système de localisation des dégâts (cf. **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**). En bref, chaque personnage dispose de six zones : la tête, le bras droit, le bras gauche, le corps, la jambe droite et la jambe gauche. Les règles avancées vous permettent de tenir le compte de votre armure pour chacune de ces zones (ce qui vous permet par exemple de mieux en protéger certaines en accumulant les couches d'armure). Vous pouvez avoir 3 PA pour la tête, 1 pour le corps et aucun pour les jambes. La localisation des attaques est donc bien plus importante avec ce système.

La **Table 5-6 : règles d'armure avancées** énumère les différents types d'armures disponibles. L'armure de cuir est la moins coûteuse et la plus répandue. Vous pouvez ajouter des éléments en mailles ou en plaques (y compris un casque) par-dessus du cuir, ou des éléments en plaques (y compris un casque) par-dessus de la maille. Aucune zone ne peut bénéficier de plus de 5 points d'Armure (1 pour le cuir, 2 pour de







la maille, et 2 pour les plaques ou le casque). Les armures complètes intègrent toutes les options disponibles. Par exemple, une armure de plaques complète comprend des protections de cuir, de mailles et de plaques pour toutes les zones.

Exemple : *Reinhardt, un Pisteur, possède une armure de cuir complète. Toutefois, il aimerait mieux protéger certaines parties de son corps, et rend visite à un fabricant d'armures de Talabheim pour faire quelques achats : une cagoule de mailles, un gilet de mailles et un casque. Une fois équipé, il dispose désormais de 5 PA pour la tête (une zone à laquelle il tient particulièrement...), de 3 PA pour le corps et de 1 PA pour les bras et les jambes.*

• Les effets des armures

La protection conférée par une armure a quelques inconvénients. Les armures qui protègent le mieux sont lourdes et peuvent réduire la rapidité et la dextérité de leur porteur. Les effets des armures, qui sont cumulatifs, sont les suivants :

• Si vous portez une armure légère (règles de base) ou uniquement des éléments d'armure en cuir (règles avancées), vous n'avez aucun malus.

• Si vous portez une armure moyenne (règles de base) ou n'importe quel élément en mailles (règles avancées), vous subissez un malus de –10% à votre Agilité.

• Si vous portez une armure lourde (règles de base) ou n'importe quel élément en plaques (règles avancées), vous subissez un malus de -1 à votre Mouvement. Si vous utilisez le système d'encombrement, ce malus ne s'applique pas, car il tient déjà compte des inconvénients liés au poids de l'armure.

• Description des armures

Voici la description des armures de la **Table 5-6 : règles d'armure avancées**.

• **Armure de cuir complète :** cette armure offre une mobilité et une souplesse optimales au prix d'une protection réduite. Elle est composée d'éléments en cuir souple et en cuir durci (bouilli dans l'huile). L'ensemble comprend également une calotte de cuir protégeant la tête.

• **Armure de mailles complète :** cette armure recouvre entièrement le corps d'un maillage d'anneaux de métal. Elle est composée d'une cagoule de mailles, de jambières et d'une chemise de mailles, recouvrant une armure de cuir complète.

• **Armure de plaques complète :** cette armure enferme son porteur dans un ensemble de plaques de fer reliées entre elles, lui conférant une protection maximale. L'armure de plaques complète comprend un casque, un plastron, des brassards et des jambières d'acier que l'on porte par-dessus une armure de mailles complète et une armure de cuir complète. Les armures les plus coûteuses ont des plaques gravées et des reliefs destinés à instiller la peur dans le cœur des ennemis.

• **Brassards d'acier :** les brassards d'acier protègent les avant-bras, les bras et les épaules. La plupart sont également assortis de gantelets qui protègent les mains et servent d'armes si le porteur est désarmé. Les brassards d'acier sont toujours vendus par deux, et sont compris dans l'armure de plaques complète.

• **Cagoule de mailles :** il s'agit d'un couvre-chef distinct fait en mailles entrelacées, protégeant le crâne et le cou, mais laissant le visage exposé. La cagoule de mailles est comprise dans l'armure de mailles complète.

• **Calotte de cuir :** cette coiffe étroite protège le haut du crâne et les oreilles. La calotte de cuir est comprise dans l'armure de cuir complète.

• **Casque :** on appelle casque toute protection solide appliquée à la tête, depuis les casques laissant le visage nu en passant par les casques ronds et jusqu'aux heaumes à visière des chevaliers. Le casque est compris dans l'armure de plaques complète. Si vous portez uniquement un casque, et aucun autre élément d'armure en plaques, vous ne subissez pas le malus de -1 en Mouvement indiqué dans le paragraphe « Les effets des armures ».

• **Gilet de cuir :** quand la veste de cuir couvre le corps et les bras, le gilet de cuir ne couvre que le torse et la partie supérieure des bras (au-dessus des coudes). Pratique et bon marché, le gilet de cuir est l'armure préférée des coupe-jarrets du Vieux Monde.

• **Gilet de mailles et chemise de mailles :** un gilet de mailles ne protège que le torse. La chemise de mailles, qui est l'élément central de l'armure de mailles complète, dispose quant à elle de manches protégeant les bras.

TABLE 5-6 : RÈGLES D'ARMURE AVANCÉES

Type d'armure	Prix	Enc	Zone(s) couverte(s)	PA	Disponibilité
Cuir					
Armure de cuir complète	25 co	80	Toutes	1	Assez courant
Calotte de cuir	3 co	10	Tête	1	Courant
Gilet de cuir	6 co	40	Corps	1	Courant
Jambières de cuir	10 co	20	Jambes	1	Courant
Veste de cuir	12 co	50	Corps, Bras	1	Courant
Mailles					
Armure de mailles complète	170 co	210	Toutes	3	Inhabituel
Cagoule de mailles	20 co	30	Tête	2	Assez courant
Chemise de mailles	95 co	80	Corps, Bras	2	Assez courant
Gilet de mailles	60 co	60	Corps	2	Assez courant
Jambières de mailles	20 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Manteau de mailles à manches	130 co	100	Corps, Bras, Jambes	2	Assez courant
Manteau de mailles	75 co	80	Corps, Jambes	2	Assez courant
Plaques					
Armure de plaques complète	400 co	395	Toutes	5	Rare
Brassards d'acier	60 co	30	Bras	2	Inhabituel
Casque	30 co	40	Tête	2	Inhabituel
Jambières d'acier	70 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Plastron	70 co	75	Corps	2	Inhabituel

• **Jambières d'acier :** les jambières d'acier protègent les genoux, les cuisses et les tibias, ainsi que l'arrière des jambes. Les jambières d'acier sont comprises dans l'armure de plaques complète.

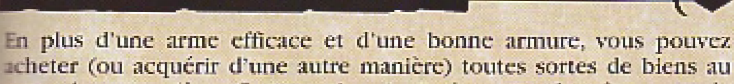
• **Jambières de cuir :** ce type d'armure protège les jambes, renforçant les genoux et recouvrant même les chevilles et les talons. Les jambières de cuir sont comprises dans l'armure de cuir complète.

• **Jambières de mailles :** ce type d'armure protège les jambes, renforçant les genoux et recouvrant même les chevilles et les talons. Bien qu'on puisse associer ces jambières à un gilet ou à une chemise de mailles, on ne peut pas les porter avec un manteau de mailles à manches. Les jambières de mailles sont comprises dans l'armure de mailles complète.

• **Manteau de mailles et manteau de mailles à manches :** le manteau de mailles protège le torse et les épaules, et descend sous les genoux pour protéger également les jambes. On peut acheter des manteaux de mailles à manches qui protègent aussi les bras, mais ils sont légèrement plus coûteux et encombrants.

• **Plastron :** le plastron est composé de deux plaques d'armure, l'une protégeant le porteur de face, et l'autre protégeant son dos. Des courroies et des boucles rattachent les deux éléments aux épaules et sur les côtes, et peuvent être ajustées au cas où la morphologie du porteur change. Le plastron est compris dans l'armure de plaques complète.

• **Veste de cuir :** il s'agit d'une simple veste de cuir attachée sur le devant. Les articulations sont renforcées par des couches de cuir supplémentaires pour conférer un surcroît de protection. La veste de cuir est comprise dans l'armure de cuir complète.



Autres marchandises

En plus d'une arme efficace et d'une bonne armure, vous pouvez acheter (ou acquérir d'une autre manière) toutes sortes de biens au cours de vos carrières. Cette section s'articule autour des vêtements, de la nourriture et la boisson, et l'équipement général, lui-même subdivisé en sous-catégories. Une description accompagne chaque objet.

Vêtements

Les vêtements du Vieux Monde varient de région en région. Au sein de l'élite, la mode change chaque année de manière impossible à prévoir, avec de subtiles variations concernant la coupe, les cols et les couleurs. Seuls les plus riches peuvent se plier aux caprices de la mode de la classe supérieure, et la plupart des roturiers se contentent des vêtements associés à leur statut. Ceux-ci ont généralement un ou deux ensembles qu'ils portent plusieurs jours d'affilée. Plutôt que de détailler chaque vêtement, ceux-ci sont répartis en catégories selon leur valeur, depuis les haillons jusqu'aux atours royaux. Comme pour tous les éléments d'équipement, les vêtements ont un degré de qualité : les haillons de qualité médiocre coûtent quelques sous, tandis que les atours royaux de qualité exceptionnelle peuvent revenir jusqu'à 1000 couronnes d'or.

• **Atours royaux :** un peu plus beaux encore que les atours de noble, les atours royaux sont portés presque exclusivement par les chefs d'État ou de cité. Comprenant tous les éléments des atours de noble, ils incluent également de longs manteaux d'hermine ou autres peaux hautement symboliques.

• **Atours de noble :** ces vêtements éclipsent de loin même les plus beaux vêtements. Ils sont faits de tissus teints en bleu, en violet ou d'autres couleurs rares, incorporent des fourrures coûteuses ou sont décorés de broderies, de perles et autres bijoux. Les atours de nobles sont toujours à la dernière mode et comprennent un pourpoint, des bas, des chaussures et un chapeau imposant et prétentieux. Les styles varient selon les régions, la mode actuelle et les caprices personnels.

• **Beaux atours :** les beaux atours sont des vêtements pratiques, neufs et généralement à la mode. Pour les hommes, la chemise est d'ordinaire dotée de boutons, faite de belles étoffes, et l'ensemble comprend une veste, une culotte, des bottes, et une fine cape de lainage pour l'hiver. Pour les femmes, c'est aussi l'aspect pratique qui prime, mais les vêtements sont également très seyants et faits des matériaux les plus agréables. Les beaux atours de qualité médiocre utilisent des boutons de bois plutôt que de métal, ou ne comprennent pas certains accessoires comme la ceinture ou une boucle sur les bottes, tandis que ceux de qualité exceptionnelle peuvent être décorés ou brodés, de couleurs vives ou à la mode, ou même inclure une cape bordée de fourrure.

• **Vêtements confortables :** ces vêtements sont un peu plus luxueux que les vêtements communs. Composés d'une chemise relativement propre, d'une culotte, de bottes de taille adéquate et d'une cape moins légère, les vêtements confortables sont les atours favoris des voyageurs. Pour les femmes, la robe est toujours utilisée, mais elle est plus esthétique, avec des fils de couleur, des bottes ou des chaussures confortables, et une cape ou un manteau selon la saison. Les vêtements confortables de qualité exceptionnelle comprennent des bijoux, des couvre-chefs et des matériaux de meilleure facture, tandis que les vêtements de qualité médiocre sont généralement de deuxième main ou usés.

• **Vêtements communs :** les vêtements communs varient légèrement selon la profession, et peuvent différer du tout au tout selon qu'ils sont portés par des hommes ou par des femmes. Les habits masculins comprennent une culotte rapiécée et tachée, une chemise un peu

DEGRÉ DE QUALITÉ DES ARMURES

Toutes les armures présentées dans ce chapitre sont de qualité moyenne. Pour des armures plus ou moins bien conçues, utilisez les modificateurs suivants, à moins que la description de l'armure ne précise autrement.

• **Armure de qualité exceptionnelle :** cette armure est l'œuvre d'un maître-artisan. Elle a été conçue sur mesure et s'adapte parfaitement. Sa valeur d'encombrement est réduite de moitié quand on la porte.

• **Armure de bonne qualité :** il s'agit d'une excellente armure. Bien qu'elle ne soit pas vraiment unique, elle a été construite avec soin et talent. Sa valeur d'encombrement est réduite de −10%.

• **Armure de qualité médiocre :** les armures de cet acabit subissent souvent des désagréments : certaines pièces se détachent, leurs fixations se rompent, ou encore elles sont très abîmées. En raison de leur état pitoyable et des efforts requis pour les porter et les entretenir, l'encombrement de ces armures augmente de +50%.

TABLE 5-7 : VÊTEMENTS

Vêtements	Prix	Enc	Disponibilité
Atours royaux	100 co	50	Très rare
Atours de noble	50 co	30	Rare
Beaux atours	10 co	20	Assez courant
Vêtements confortables	3 co	15	Courant
Vêtements communs	1 co	15	Très courant
Piètres vêtements	10 pa	10	Banal
Haillons	1 s	5	Banal
Uniforme	15 co	15	Inhabituel
Accessoires	**Prix**	**Enc**	**Disponibilité**
Cape	5 co	10	Très courant
Capuchon ou masque	10+ pa	2	Courant
Chapeau à larges bords	1 co	5	Très courant
Chapeau simple	10 pa	1	Très courant
Costume de scène	5 co	10	Assez courant
Pardessus	10 co	15	Très courant
Robe/chasuble	15 co	25	Assez courant

MOURIR DE FAIM

Un personnage dans la misère peut passer trois jours avant d'être obligé de faire un test d'Endurance Assez facile (+10%). En cas de réussite, vous vous serrez la ceinture et vous survivez un jour de plus. Si vous échouez, vous perdez 1 point de Blessures. À chaque jour qui passe après le troisième, le test d'Endurance augmente d'un cran, d'Assez facile à Moyenne, de Moyenne à Assez difficile, etc., jusqu'à atteindre le maximum (Très difficile). Après le septième jour, vous perdez automatiquement 1 point de Blessures par jour jusqu'à ce que vous soyez mort de faim ou que vous vous alimentiez. Chaque échec au test fait perdre 1 point de Blessures supplémentaire. Les points de Blessures perdus à cause de la faim ne peuvent pas être récupérés jusqu'à ce que vous mangiez. La privation d'eau a les mêmes effets, sauf que les tests d'Endurance commencent dès le deuxième jour, et que c'est à partir du sixième jour que vous perdez automatiquement 1 point de Blessures par jour jusqu'à votre mort. Vous devez absorber au moins un litre d'eau par jour.

dépenaillée, une cape légère et des chaussures ou de vieilles bottes. Si beaucoup de femmes portent des habits semblables à ceux des hommes, en particulier les aventurières, la plupart se contentent d'une robe attachée à la taille par une mince ceinture de tissu ou de cuir, ainsi que de chaussures et d'une pèlerine légère. Les variations de qualité concernent la couleur et les accessoires de certains vêtements de qualité exceptionnelle, tandis que les vêtements communs de qualité médiocre ne comportent parfois ni cape ni chaussures.

• **Piètres vêtements :** un cran au-dessus des haillons, on trouve ces vêtements de mauvaise qualité. Ils ne comprennent guère plus qu'une chemise raccommodée et tachée, et une culotte effilochée. Les piètres vêtements de qualité médiocre sont dégoûtants et couverts de taches, ayant probablement appartenu à des bouchers, des garçons d'étable ou des meurtriers. Ceux de qualité exceptionnelle comprennent des chaussures grossières, et parfois une cape, aussi effilochée et déchirée soit-elle. Ces piètres vêtements ne varient pas selon le sexe.

TABLE 5-8 : NOURRITURE ET BOISSON

Boisson	Prix	Enc	Disponibilité
Alcool fort, la bouteille	1 pa	5	Assez courant
Ale	2 s	2	Très courant
Bière	1 s	2	Banal
Grand vin	10 pa	5	Assez courant
Vin de table	1 pa	5	Courant
Tonnelet d'ale ou de bière	18 s/3 pa	30	Banal

Nourriture	Prix	Enc	Disponibilité
Met raffiné	3+ pa	variable	Inhabituel
Nourriture, la journée (bonne)	18+ s	10	Assez courant
Nourriture, la journée (normale)	10+ s	10	Courant
Nourriture, la journée (médiocre)	5+ s	10	Très courant
Ration, la semaine	6+ pa	50	Courant
Pièce de viande	1 pa	10	Assez courant
Miche de pain	2 s	2	Banal
Tourte	1-3 s	2	Courant
Fourrage, la journée	5 s	50	Très courant

• **Haillons :** les haillons offrent une protection minimale, car il ne s'agit bien souvent que d'une chemise longue et de sous-vêtements. Ils ne comprennent ni chaussures, ni bottes, ni couvre-chef. Seuls les mendiants les plus indigents portent des haillons. Les différences de qualité indiquent l'origine des haillons, ou plutôt des couches de haillons. Les haillons de qualité exceptionnelle peuvent inclure une serviette ou les restes d'une cape dépenaillée afin de protéger du froid. Les haillons de qualité médiocre, généralement gratuits, ne couvrent que le strict nécessaire.

• **Uniforme :** cette catégorie de vêtements comprend les livrées de soldats, les habits de fonctionnaires de l'État, et tout autre type d'atours relevant d'une profession. Ils varient selon la carrière. Les uniformes de serviteur sont les moins coûteux (généralement la moitié du prix indiqué). Les uniformes couvrent tout le corps, et comprennent donc chaussures et couvre-chef.

• **Cape :** une cape est une longue pèlerine, destinée à protéger son porteur du froid et de l'humidité. Les capes de qualité exceptionnelle sont doublées de fourrure, tandis que celles de qualité médiocre n'ont pas de doublure. La plupart des ensembles de vêtements (vêtements communs ou mieux) comprennent une cape. Presque toutes ont un capuchon. On porte la version courte de la cape, la pèlerine, durant l'été et le printemps.

• **Capuchon ou masque :** les capuchons et les masques permettent de dissimuler l'identité de leur porteur. Un grand capuchon dissimule l'essentiel des traits. Un masque, quelle que soit sa qualité, cache une partie du visage. Plus le masque coûte cher, plus il est complexe, incluant des plumes, des couleurs vives ou des caractéristiques animales qui en font un accessoire idéal pour un bal masqué.

• **Chapeau :** la majorité des couvre-chefs sont de simples coiffes destinées à protéger les yeux du soleil. Les chapeaux à large bord protègent bien mieux, et peuvent même parfois dissimuler les traits de leur porteur.

• **Costume de scène :** on appelle costume de scène tout vêtement porté par des bateleurs, qu'il s'agisse de clowns, de bouffons ou d'acrobates. Les costumes de bonne qualité ou de qualité exceptionnelle comprennent un masque ou du maquillage, tandis que les plus médiocres sont réduits au strict minimum en matière d'apparat.

• **Pardessus :** ce long et lourd manteau ressemble à une cape dotée de manches. On le trouve souvent dans les régions nordiques.

• **Robe/chasuble :** ces lourdes robes sont les vêtements favoris des sorciers, des prêtres et des érudits. Elles recouvrent des vêtements confortables ou de beaux atours (compris dans l'ensemble), mais montrent l'érudition ou le talent de leur porteur. Les robes peuvent être de n'importe quelle couleur, mais les violettes et les bleues sont les plus chères en raison de la rareté des teintures qu'elles requièrent.

Nourriture et boisson



Vous avez besoin de boire et de vous nourrir pour survivre. Le minimum vital coûte 3 sous par jour, mais si vous avez de l'argent, vous devez dépenser 5 sous en nourriture quotidiennement. Cette somme n'est pas excessive, et vous pouvez dépenser plus pour tenir votre rang.

Nourriture

• **Fourrage :** cette nourriture pour chevaux est généralement composée de foin et d'avoine.

• **Met raffiné :** on trouve bien des mets délicats dans le Vieux Monde, des saucisses de cheval de Bretonnie aux œufs de mille ans de la lointaine Cathay. Bien plus répandus dans les grandes villes, on les garde généralement pour les grandes occasions ou les événements de consommation ostentatoire.

• **Miche de pain :** c'est l'élément de base de l'alimentation des habitants du Vieux Monde.

– LES EFFETS DE L'ALCOOL –

Dès que vous buvez de l'alcool non dilué, vous risquez l'ébriété. Si vous vous limitez à un nombre de verres égal à votre bonus d'Endurance, vous restez relativement sobre. Cependant, dès le verre suivant, vous devez commencer à faire des tests de Résistance à l'alcool (si vous ne disposez pas de cette compétence, vous faites un test d'Endurance avec un malus de –20%). La difficulté dépend de la boisson.

Si vous réussissez, l'alcool n'a pas d'effet sur vous. En cas d'échec, cependant, vous commencez à dévaler la pente traîtresse de l'ébriété. Chaque test de Résistance à l'alcool raté augmente la difficulté de vos tests de CC, CT, d'Agilité et d'Intelligence, ainsi que celle des prochains tests de Résistance à l'alcool d'un cran par test raté. Pour l'ale, la difficulté, qui est au début Assez facile devient Moyenne, puis Assez difficile, Difficile et finalement Très difficile. La difficulté indiquée s'ajoute à la difficulté normale des tests : certaines tâches sont tout simplement impossibles à accomplir pour un individu ivre.

• Ivre mort
Si vous ratez au moins quatre tests d'Endurance, vous êtes ivre mort. Par conséquent, vous devez dépenser une demi-action à chaque round pour garder vos esprits. Si vous choisissez de ne pas dépenser cette demi-action, lancez 1d100 sur la table suivante.
Les effets de l'alcool s'estompent après un nombre d'heures égal à 1d10 – votre bonus d'Endurance (minimum 1 heure). Si vous êtes ivre mort, les effets disparaissent après 1d10 (minimum 4) heures.

TEST DE RÉSISTANCE À L'ALCOOL

Boisson	Difficulté du test de Résistance à l'alcool
Alcool fort	Moyenne
Ale	Assez facile
Bière	Facile
Vin	Assez facile

ÉCHEC DES TESTS

Nombre de tests de Résistance à l'alcool ratés	Difficulté des tests de CC, CT, Ag et Int
1	Assez difficile
2	Difficile
3	Très difficile
4 ou plus	Ivre mort, voir ci-dessous

– IVRE MORT –

1d100	Effet
01-30	**« J'ai bu qu'une chope ou deux, m'sieur l'garde » :** aucun effet, vous pouvez agir normalement, mais subissez un malus de –30% aux jets de CC, CT, Ag et Int.
31-40	**« Je me sens... bizarre » :** hésitant, vous ne pouvez vous déplacer qu'à la moitié de votre vitesse normale, et vous ne pouvez entreprendre aucune autre action.
41-50	**« T'es mon meilleur cropain, toi » :** désorienté, vous êtes vaguement conscient de ce qui se passe autour de vous, et vous pouvez vous défendre et vous déplacer normalement, mais vous ne pouvez pas lancer de sort.
51-60	**« C'est mon half'ling que tu r'gardes ? » :** hébété, vous agissez normalement, mais votre valeur d'Attaques est réduite de –1.
61-70	**« J'vous prends tous en même temps ! » :** troublé mais déterminé, vous n'êtes pas bien sûr de comprendre ce qui se passe autour de vous, et vous foncez dans le tas (ami ou ennemi, ce qui est le plus proche de vous) au hasard, verbalement si vous n'êtes pas en train de vous battre, ou avec une arme.
71-00	**« Dois... dormir... » :** vous vous évanouissez dans votre vomi pour 1d10 heures ou jusqu'à ce que quelqu'un vous réveille.

• Nourriture pour une journée (bonne) : il s'agit là d'une généreuse portion de plats cuisinés, qui vous donne un sentiment de plénitude, et risque même de vous faire prendre du poids. Composé de vins, de viandes, de fromages, de pâtisseries et de gâteaux, ce repas semble tout à fait adapté aux fêtes pour la plupart des gens, bien qu'il constitue l'ordinaire des nobles et des riches.

• Nourriture pour une journée (normale) : il s'agit du minimum de nourriture préparée que vous devez consommer chaque jour pour rester en bonne santé et vous sentir repu et satisfait. Généralement composé de pain et de fromage, de tourte et d'ale ou d'un épais ragoût de viande et de légumes, il s'agit là du repas quotidien de la classe moyenne.

• Nourriture pour une journée (médiocre) : il s'agit du minimum de nourriture préparée que vous devez consommer chaque jour pour rester en bonne santé. Ce genre de repas, composé de pain dur et d'une soupe aux pois ou aux choux n'est agréable ni à l'œil, ni à l'odorat, ni au palais. Comme son prix reste assez élevé, la plupart des gens du peuple préparent leurs propres repas à partir des animaux qu'ils élèvent et de ce qu'ils cultivent.

• Pièce de viande : composée de la moitié d'une vache, d'un porc, d'une chèvre, d'un mouton ou d'autre animal d'élevage, c'est là « l'unité de base » du commerce de la viande. Fumée, salée, séchée ou enduite de miel pour la conserver, cette pièce de viande peut être découpée en huit portions par un boucher expérimenté.

• Rations : il s'agit là de nourriture conditionnée pour pouvoir être consommée facilement lors d'un voyage. Les rations sont généralement composées de divers fruits secs et de noix, de viande séchée et de biscuits. Nourrissantes, elles se conservent bien et confèrent l'énergie requise pour les longs voyages.

• Tourte : qu'il s'agisse d'une quiche au mouton et au rhum ou d'un délice au bœuf et à la bière fait maison, la tourte est un met courant chez toutes les classes. Facile à transporter et savoureuse, la pâte permet de dissimuler la qualité et la fraîcheur de la viande, une aubaine pour tous les vendeurs halflings qu'on trouve dans les cités, et dont la devise est « vite fait, bien fait, et pas cher ».

Alcool

• Alcool fort : cette catégorie comprend tous les alcools forts, de l'alcool de grain pur au tord-boyaux.

• Ale : brassée à partir de blé, d'orge, de levure et d'autres ingrédients mystérieux, l'ale est l'une des boissons de base de l'Empire et même de tout le Vieux Monde. Ceux qui mènent une vie périlleuse et sinistre, où la moindre gorgée d'eau peut tuer, considèrent que les brumes chaleureuses de l'alcool et une saveur de noisette prononcée sont les qualités essentielles qu'on doit rechercher dans une boisson.

• Bière : semblable à l'ale, mais brassée avec du houblon pour améliorer sa saveur et sa conservation, la bière est l'amie du voyageur.

TABLE 5-9 : ÉQUIPEMENT DE TRANSPORT

Équipement de transport	Prix	Enc	Disponibilité
Besace	5 pa	7	Très courant
Bourse	2 pa	1	Très courant
Coffre	5 co	40	Assez courant
Étui à cartes ou à parchemins	1 co	2	Inhabituel
Flasque de cuir	15 pa	5	Assez courant
Flasque en métal	2 co	15	Inhabituel
Fontes de selle	2 co	5	Assez courant
Gibecière	2 co	5	Assez courant
Outre	8 pa	1 / 100	Très courant
Petit sac	5 pa	1	Très courant
Pichet	4 pa	10 / 105	Très courant
Sac à dos	30 pa	20	Très courant

TABLE 5-10 : ÉCLAIRAGE

Éclairage	Prix	Enc	Disponibilité
Allumette	1 s	-	Assez courant
Bois de chauffe	2 pa	5	Très courant
Bougie de cire	6 pa	5	Assez courant
Bougie de suif	3 pa	5	Très courant
Huile pour lampe	5 pa	5	Très courant
Lampe	5 pa	20	Très courant
Lampe-tempête	12 co	30	Inhabituel
Lanterne	5 co	20	Assez courant
Torche	5 s	5	Très courant

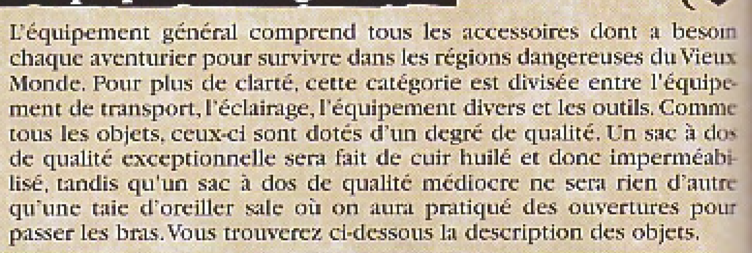
TABLE 5-11 : ÉQUIPEMENT DIVERS

Équipement divers	Prix	Enc	Disponibilité
Boîte d'amadou	30 pa	5	Très courant
Bouilloire	30 pa	10	Très courant
Cadenas de bonne qualité	10 co	5	Inhabituel
Cadenas	1 co	5	Courant
Chope en bois	10 pa	5	Très courant
Chope en étain	1 co	5	Très courant
Corde, 20 mètres	1 co	50	Courant
Couverts en argent	15 co	3	Inhabituel
Couverts en bois	5 pa	2	Très courant
Couverts en métal	3 co	4	Courant
Couverture	25 pa	10	Très courant
Dés (os)	6 pa	-	Très courant
Échelle	10 pa	50	Courant
Gamelle	1 co	20	Très courant
Instrument de musique	5 co	5	Courant
Longue-vue	100 co	5	Rare
Miroir	10 co	5	Rare
Papier	5 pa	-	Très rare
Paquet de cartes	1 co	1	Très courant
Parchemin	1 pa	-	Rare
Parfum	1 co	-	Courant
Symbole religieux	1 co	5	Courant
Tente	15 pa	20	Courant

Certaines auberges du bout du monde n'ont que de la bière à proposer, car elle est moins susceptible de monter à la tête que l'ale. Les nains apprécient particulièrement la bonne bière, et ont même produit quelques crus exceptionnels en la matière.

• **Tonnelet d'ale ou de bière :** contenant 12 litres d'ale ou de bière, ce tonnelet n'est pas particulièrement conçu pour être transporté. Les aubergistes paient généralement une consigne de 1 pistole pour chaque tonnelet à 18 sous qu'ils commandent à la brasserie, et qu'ils récupèrent quand ils rendent le tonnelet. Les personnages qui veulent « acheter pour emporter » doivent s'acquitter du second prix indiqué, qui couvre le coût du tonnelet.

• **Vin :** la famille des vins comprend tous les breuvages obtenus par fermentation du raisin. Les vins des cités-états de Tilée et des Royaumes Estaliens sont plutôt des vins rouges, tandis que l'Empire a une préférence pour les crus plus doux et sucrés. Les gens du peuple utilisent le vin pour purifier leur eau, car cette boisson est trop coûteuse pour être consommée seule. S'ils en boivent, ils le dilueront probablement.



Équipement général

L'équipement général comprend tous les accessoires dont a besoin chaque aventurier pour survivre dans les régions dangereuses du Vieux Monde. Pour plus de clarté, cette catégorie est divisée entre l'équipement de transport, l'éclairage, l'équipement divers et les outils. Comme tous les objets, ceux-ci sont dotés d'un degré de qualité. Un sac à dos de qualité exceptionnelle sera fait de cuir huilé et donc imperméabilisé, tandis qu'un sac à dos de qualité médiocre ne sera rien d'autre qu'une taie d'oreiller sale où on aura pratiqué des ouvertures pour passer les bras. Vous trouverez ci-dessous la description des objets.

Équipement de transport

• **Besace :** c'est un sac généralement fait de tissu ou de lin qui peut contenir jusqu'à 200 points d'encombrement.

• **Bourse :** c'est un petit sac spécial conçu pour contenir des pièces. Plus petite et discrète, on la préfère au petit sac qui attire plus l'attention et s'avère donc moins sûr. Une bourse peut contenir jusqu'à 100 pièces.

• **Coffre :** c'est une boîte en bois dotée d'un couvercle. Les coffres de qualité exceptionnelle sont renforcés par des ferrures et un cadenas, tandis que les plus grossiers n'ont parfois même pas de couvercle. Un coffre peut contenir jusqu'à 300 points d'encombrement.

• **Étui à cartes ou à parchemins :** c'est un cylindre de cuir destiné à accueillir des cartes ou des rouleaux de parchemin. Il est généralement doté d'embouts métalliques aux extrémités afin de protéger son contenu. Un étui contient sans peine jusqu'à trois cartes ou parchemins.

• **Flasque de cuir ou en métal :** les flasques sont de petits récipients utilisés pour l'eau, la bière, l'huile ou d'autres liquides. Elles sont généralement faites de cuir, ou pour les plus robustes, de métal, bien qu'on en trouve parfois en céramique (au même prix que celles en cuir) dans certaines régions. Une flasque contient environ un demi-litre de liquide.

• **Fontes de selle :** ce sont des sacoches attachées au côté de la selle, presque toujours faites de cuir résistant, avec un rabat qui se referme sur leur ouverture à l'aide d'une sangle. On trouve à l'intérieur différentes poches et compartiments pour séparer les contenus.

• **Gibecière :** c'est un petit sac doté d'une bretelle. Plus petite que le sac à dos, elle est pratique et bien moins encombrante. Une gibecière peut contenir jusqu'à 200 points d'encombrement.

• **Outre :** c'est une grande vessie d'animal dotée d'un embout qui contient environ 4,5 litres d'eau. Quand elle est pleine, l'outre passe de 1 à 100 points d'encombrement.





• **Petit sac :** ce petit sac est doté de sangles qui permettent de l'attacher à votre ceinture, votre sac à dos ou votre selle. Généralement fait de toile, on en trouve également en soie, en fourrure, ou en cuir tanné. Un petit sac peut contenir jusqu'à 400 pièces, c'est-à-dire 2 points d'encombrement.

• **Pichet :** ce simple récipient d'argile ou de céramique, qui contient environ 4,5 litres de liquide, est doté d'une anse et d'un bec verseur. Son encombrement une fois plein passe de 10 à 105.

• **Sac à dos :** c'est un simple sac doté de bretelles qui permettent de le porter sur les épaules et de bien répartir son poids. Un sac à dos peut contenir jusqu'à 250 points d'encombrement. Les sacs de qualité exceptionnelle sont faits de cuir huilé et imperméables, tandis que les plus grossiers sont en toile et se déchirent facilement. Les sacs à dos sont dotés d'un rabat qui se referme sur leur ouverture à l'aide d'une sangle.

Éclairage

• **Allumette :** il s'agit d'une tige de bois dont une extrémité est traitée chimiquement pour prendre feu quand on la frotte contre une surface rugueuse. Le degré de qualité des allumettes détermine les chances qu'elles ont de s'allumer : 25% (qualité médiocre), 50% (qualité moyenne), 75% (bonne qualité) et 100% (qualité exceptionnelle).

• **Bois de chauffe :** utilisé pour faire les feux de camp, le bois qu'on trouve à ce prix est traité de manière spéciale pour bien brûler. On peut en trouver dans la nature à condition de réussir un test de Survie, dont la difficulté dépend de la nature du terrain, à la discrétion du MJ.

• **Bougies (de suif ou de cire) :** les chandelles sont faites de suif (graisse animale) ou de cire d'abeille (ou de tout autre type de cire). Les bougies de suif brûlent par intermittence, avec une odeur âcre et désagréable. Les bougies de cire émettent une lueur plus vive et sont parfois parfumées (ce qui correspond au prix de la qualité exceptionnelle).

• **Huile pour lampe :** issue des baleines du nord, des animaux de l'intérieur du pays ou d'autres sources, l'huile sert à alimenter les lampes et lanternes. L'huile qu'on peut se procurer est vendue en petits flacons, et permet à une lampe de brûler 4 heures durant.

• **Lampe :** la lampe à huile est un appareil des plus simples, qui se résume souvent à un réservoir dans lequel trempe une mèche.

• **Lanterne ou lampe-tempête :** la lanterne est un dispositif plus robuste que la lampe, équipé d'une plus grande mèche, et produisant une lumière bien plus vive. Les lampes-tempêtes sont équipées de panneaux de verre qui protègent la flamme de la pluie et du vent. Les lanternes et lampes-tempêtes nécessitent de l'huile pour lampe.

• **Torche :** c'est un bâton dont une extrémité a été trempée dans le naphte ou emmaillotée de linges imbibés d'huile. Une torche peut servir d'arme improvisée. Voir **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements** pour plus de détails concernant le feu.

Équipement divers

• **Boîte d'amadou :** cette petite boîte contient des copeaux et autres objets inflammables. Elle est vendue avec des morceaux d'acier et de silex permettant de produire des étincelles. Une boîte contient assez d'amadou pour allumer six feux, mais on peut facilement la réapprovisionner tant qu'on a les ressources nécessaires à portée de main.

• **Bouilloire :** c'est un récipient culinaire spécialement conçu pour faire bouillir de l'eau ou d'autres liquides. La vapeur générée par l'ébullition actionne un sifflet inséré dans le couvercle.

• **Cadenas et cadenas de bonne qualité :** les verrous, serrures et cadenas du Vieux Monde sont énormes et imposants. Chacun est vendu avec deux clefs. La difficulté des tests de Crochetage nécessaires pour les ouvrir augmente en fonction de leur qualité.

• **Chope en étain ou en bois :** c'est un grand récipient de bois ou d'étain utilisé pour savourer toutes sortes de breuvages.

• **Corde, 20 mètres :** cette corde fine est composée de fibres de chanvre entrelacées.

• **Couverts en bois, en argent ou en métal :** cet ensemble de couverts comprend une cuillère, une fourchette et un petit couteau.

ÉCLAIRAGE

Au cours d'un combat, l'éclairage peut faire la différence. Chaque source de lumière éclaire une zone dont le rayon est mesuré en mètres (pour ceux qui utilisent des figurines et une carte à l'échelle, la distance en cases est indiquée entre parenthèses), et dans laquelle la vision normale est possible (portée normale dans la table). La zone reste un peu sombre, mais assez éclairée pour qu'on y voie clairement. Au-delà de ce rayon, la source lumineuse éclaire toujours, mais uniquement assez pour que l'on aperçoive les grands objets comme les barrières, les murs et les bâtiments. La colonne portée maximale indique la distance maximale à laquelle un personnage peut voir en utilisant cette source de lumière. Au-delà de la portée normale, un personnage ne peut voir que les bâtiments et les grands objets. La distance de détection indique à quelle distance la source de lumière est détectable dans le noir. La durée indique combien de temps la source de lumière éclaire avant de s'éteindre.

Exemple : *Igor, un Ratier, rôde dans les ténèbres à la recherche d'un voleur qui a dérobé sa bourse. Il brandit une torche crépitante devant lui. La torche émet une vive lumière dans un rayon de 10 mètres (5 cases). Au-delà de la zone bien éclairée, il voit les bâtiments environnants et aperçoit une ruelle inquiétante située à 30 mètres (15 cases) de là. Finalement, les coupe-jarrets qui l'y attendent, et qui se sont servis du voleur pour l'attirer dans le piège, remarquent la lumière de la torche d'Igor dès qu'il se trouve à une distance de 20 mètres (10 cases) de l'endroit où ils se cachent.*

– ÉCLAIRAGE –

Source	Portée normale	Portée maximale	Distance de détection	Durée
Allumette	2 (1)	6 (3)	6 (3)	1 round
Bougie	6 (3)	16 (8)	10 (5)	2 heures
Feu de camp	16 (8)	40 (20)	30 (15)	Variable
Lampe	6 (3)	16 (8)	10 (5)	4 heures
Lanterne	16 (8)	40 (20)	30 (15)	4 heures
Torche	10 (5)	30 (15)	20 (10)	1 heure
Vision nocturne	30 (15)	30 (15)	–	



TABLE 5-12 : OUTILS

Outils	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de calligraphie	10 co	5	Assez courant
Accessoires de déguisement	5 co	10	Inhabituel
Boulier	10 co	5	Rare
Cale en bois	8 s	2	Très courant
Chaîne (au mètre)	30 pa	5	Rare
Collet	1 pa	2	Courant
Grappin	4 co	20	Assez courant
Hameçon et ligne	3 pa	2	Courant
Lingot de métal	25 pa	20	Assez courant
Livre enluminé	350 co	50	Très rare
Livre imprimé	100 co	35	Très rare
Masse	20 pa	40	Courant
Menottes	5 co	20	Assez courant
Outils d'artisan	50 co	50+	Assez courant
Outils de crochetage	10 co	20	Assez courant
Pelle	25 pa	20	Courant
Perche (au mètre)	1 pa	10	Très courant
Pied-de-biche	10 pa	10	Courant
Piège à loup	2 co	20	Courant
Piolet	25 pa	20	Assez courant
Pointe	5 pa	5	Courant

La plupart des couverts sont en bois, bien qu'on en trouve en argent ou en métal pour ceux qui ont des couronnes à dépenser.

• **Couverture :** les couvertures sont idéales pour ceux qui ne se satisfont pas d'une cape souillée par des jours de voyage pour leur tenir chaud.

• **Dés (os) :** ces dés à six faces sont sculptés dans des os d'animaux ou dans du bois. Ils sont vendus par paires. Chaque face comporte un ensemble de points ou une rune. On peut se procurer des dés lestés ou pipés au double du prix indiqué.

• **Échelle :** cette robuste échelle de bois mesure 3 mètres de long, et comporte environ dix barreaux.

• **Gamelle :** ce petit pot de fer est robuste et peut résister aux rigueurs des voyages.

• **Instrument de musique :** ce terme recouvre tous les instruments de musique répandus dans le Vieux Monde, des cors aux instruments à cordes en passant par les instruments à vent. Les clavecins et autres instruments volumineux sont bien plus coûteux, et leur prix s'échelonne entre 10 et 100 fois celui indiqué.



• **Longue-vue :** cet instrument d'observation grossit un objet 5 fois. Chaque degré de qualité au-dessus de qualité moyenne augmente ce grossissement de 5 fois supplémentaires.

• **Miroir :** ce petit miroir est fait d'acier poli recouvert d'une fine couche de verre. Les miroirs de qualité exceptionnelle sont en argent. Ces objets ne sont pas si utiles qu'on pourrait le penser, car ils reflètent rarement les objets avec fidélité, déformant fréquemment les proportions et les distances.

• **Papier et parchemin :** le papier est fait à partir de fibres de tissu ou de végétaux, tandis que le parchemin est composé de fines couches de cuir animal. Ces matériaux sont coûteux et difficiles à trouver, car seules les plus grandes cités abritent des fabricants de papier compétents.

• **Paquet de cartes :** ce paquet est composé de 36 cartes de tarot sur vélin. Les plus beaux paquets sont dotés d'illustrations peintes et transportées dans un petit sac de toile ou une boîte en bois.

• **Parfum :** prendre un bain vaut littéralement de l'or, et la puanteur est terrible dans les lieux où une population dense vit en promiscuité. Dans le Vieux Monde, bien des gens utilisent des parfums non seulement pour masquer leur propre odeur, mais aussi pour couvrir celle des autres.

• **Symbole religieux :** ce sont généralement de petits objets en bois représentant une Église ou un dieu particulier. Pour plus de détails concernant les dieux, reportez-vous au **Chapitre 8 : Religion et croyances.**

• **Tente :** cette petite tente est assez grande pour abriter un homme. Il en existe de plus grandes : le prix double pour chaque occupant supplémentaire. Les tentes les moins coûteuses, de qualité médiocre, laissent passer l'eau, tandis que celles de qualité exceptionnelle sont parfaitement imperméables.

Outils

• **Accessoires de calligraphie :** cette boîte contient une fiole d'encre, plusieurs plumes d'oie, un petit couteau, du sable fin pour sécher l'encre, et de quoi en refaire. Les accessoires de calligraphie de qualité exceptionnelle servent aux enlumineurs, et ils contiennent, en plus du matériel cité ci-dessus, une série de pinceaux, de pigments et de produits à mélanger afin d'obtenir les couleurs nécessaires pour enluminer de beaux manuscrits.

• **Accessoires de déguisement :** cette petite boîte contient une palette de maquillage et de teintures, et parfois de faux nez ou autres accessoires permettant de dissimuler les traits. Quand vous utilisez des accessoires de déguisement de bonne qualité ou de qualité exceptionnelle, vous bénéficiez d'un bonus de +5% aux tests de Déguisement.

• **Boulier :** cet appareil qui permet de faire des calculs arithmétiques, est composé d'un cadre muni de tiges où coulissent des boules ou des perles. Son usage est répandu chez les marchands.

• **Cale en bois :** ce petit bloc de bois, placé sous une porte, augmente d'un cran la difficulté du test de Force nécessaire pour l'ouvrir.

• **Chaîne :** cette lourde chaîne mesure trois mètres de long.

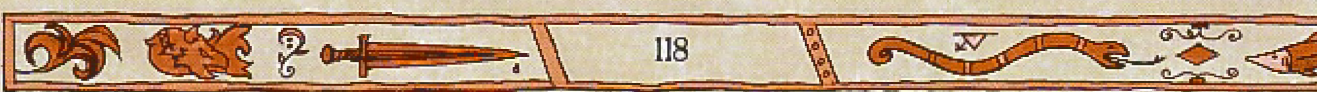
• **Collet :** boyau de chat, fil de lin ciré, ou corde similaire d'environ 60 centimètres de long, un collet est utilisé pour capturer du petit gibier, comme les lapins. Il est essentiellement utilisé par les plus démunis. Dans certaines régions, la possession de collets sans permis peut entraîner des poursuites pour braconnage.

• **Grappin :** cet accessoire doté de trois ou quatre dents rappelle une ancre. Conçu pour l'escalade, il peut servir d'arme improvisée.

• **Hameçon et ligne :** cet hameçon pointu est attaché à 3 mètres de corde fine.

• **Lingot de métal :** il s'agit d'une barre de métal (le prix est indiqué pour un lingot de fer). Les autres types de métal (argent, cuivre, etc.) ont un prix supérieur. Un lingot de métal peut servir d'arme improvisée.

• **Livres :** ces gigantesques volumes sont presque tous recopiés à la main, bien que l'émergence de la presse à imprimer commence à sonner le glas des vieilles méthodes de transcription. Cependant, l'impression sur bois n'est pas encore bien plus rapide que les méthodes traditionnelles (pour le moment du moins). Les livres sont rares et chers, et sont réservés aux érudits, aux prêtres et autres individus bénéficiant d'une haute éducation. Leurs couvertures sont généralement en bois enveloppé de cuir et frappées d'une marque en métal. Les pages sont faites de vélin, ou parfois de papier. Tous les livres sont reliés et cousus à la main. On peut les utiliser en tant qu'armes improvisées.





• **Masse :** il s'agit d'un marteau à manche long et à large tête de métal. Une masse peut servir d'arme improvisée, mais il faut deux mains pour la manier.

• **Menottes :** ces deux fers pesants se referment sur les poignets du sujet. Comme ils ne sont pas ajustables, ils ne s'adapteront peut-être pas aux poignets de grandes créatures, ou seront à l'inverse trop lâches pour des individus de petite taille. Les menottes sont fournies avec une seule clef.

• **Outils d'artisan :** ce terme recouvre différents groupes d'outils, depuis les outils d'ingénieur (comprenant des pinces, une scie, un marteau, des clous, etc.) jusqu'aux instruments de navigateur (sextant, cartes et plans) et aux accessoires d'apothicaire (pilon et mortier, petit couteau et récipients). Tous les outils indispensables à un métier appartiennent à cette catégorie.

• **Outils de crochetage :** il s'agit d'un petit portefeuille rempli de limes, de tournevis et de fils de fer. Pour faire un test de Crochetage, vous devez impérativement disposer d'outils de crochetage.

• **Pelle :** il s'agit d'une simple pelle à tête de bois ou de fer qui peut servir d'arme improvisée.

• **Perche :** cette mince perche de bois mesure trois mètres de long.

• **Pied-de-biche :** il s'agit d'une grosse barre de métal à bout plat. Quand on l'utilise pour ouvrir les portes, les coffres ou autres, elle confère un bonus de +5% au test de Force. Un pied-de-biche peut servir d'arme improvisée.

• **Piège à loup :** ce petit appareil en métal permet d'attraper du gibier de taille moyenne, comme des putois, des renards, des faisans, etc.

• **Piolet :** c'est un outil composé d'un manche et d'une pointe fixée à son bout perpendiculairement. Un des côtés de la pointe est en forme de marteau pour casser les pierres. Les piolets sont considérés comme des armes à une main.

• **Pointe :** utiles pour escalader, clouer des portes ou percer la poitrine des vampires, les pointes sont des outils utiles pour l'aventurier. Le prix est indiqué pour une pointe. Quand la pointe est en bois, on parle de pieu, qui ne coûte que 5 sous à l'unité, ou qu'on peut même tailler soi-même. Ce genre de pieu ne permet pas de clouer la pierre ou le bois, mais il est très efficace sur les individus…

Moyens de transport

La méthode la plus répandue pour voyager dans le Vieux Monde est la marche à pied. Les habitants se rendent à pied à peu près partout. Comme on manque de moyens de transport peu coûteux ou sûrs (les routes sont pleines de bandits, d'animaux sauvages, voire pire), la plupart des gens ne quittent jamais leur village natal, à moins qu'ils ne soient victimes de recruteurs ou décident de partir à l'aventure. Toutefois, les marchands bravent les périls de la route durant l'essentiel de l'année, et les riches emploient des attelages pour se distinguer de la populace. Vous trouverez ci-dessous les principaux moyens de transport disponibles dans la plupart des villes.

Véhicules

• Bateaux et navires

Presque tous les bateaux sont fabriqués à partir de lourdes planches, le pont et l'abri étant composés de bois plus léger et de toile. Les embarcations fluviales les plus répandues mesurent environ 12 mètres de long et sont assez larges. Une voile à gréement unique prend le vent et propulse le bateau, bien que certains utilisent des chevaux pour les remorquer. Il faut 1d10+10 jours pour construire une embarcation fluviale, tandis qu'une péniche, deux fois plus grande et coûteuse, nécessite environ 6 mois de travaux. Les embarcations fluviales réclament un équipage d'au moins 6 hommes, mais peuvent en accueillir jusqu'à 10. En plus de l'équipage, la plupart de ces bateaux peuvent transporter jusqu'à 30 passagers supplémentaires, les chevaux comptant chacun pour 3 passagers. Une péniche peut transporter 45 000 points d'encombrement.

Les navires peuvent être de la taille d'une embarcation fluviale, ou bien plus grands. Le prix indiqué dans la **Table 5-13 : véhicules** est celui d'un galion capable de transporter environ 130 000 points d'encombrement, avec un équipage de 30 hommes, et pouvant abriter jusqu'à 60 passagers. Un bateau à rames est propulsé par un rameur. Bien plus petit que les autres embarcations, le bateau à rames sert à faire traverser les fleuves et rivières à des voyageurs. Dans cette catégorie, on trouve les petits bateaux à fond plat et les embarcations légères. Un bateau à rames peut transporter jusqu'à 6 personnes, rameur compris. Il peut transporter une valeur d'encombrement égale à celle que représente une personne pour chaque personne en dessous de 6 présente sur le bateau.

CARACTÉRISTIQUES DES NAVIRES ET BATEAUX

Véhicule	Mouvement	BE	B
Navire	3	10	150
Embarcation fluviale	3	5	70
Bateau à rames	3	4	10

Si l'embarcation est attaquée par magie ou par des projectiles, utilisez la table suivante.

TABLE 5-13 : VÉHICULES

Véhicule	Prix	Enc	Disponibilité
Diligence	500+ co	-	Rare
Chariot	90 co	-	Courant
Carriole	50 co	-	Courant
Navire	12000 co	-	Inhabituel
Embarcation fluviale	600 co	-	Rare
Bateau à rames	90 co	900	Assez courant

TABLE 5-14 : MONTURES

Monture	Prix	Enc	Disponibilité
Destrier	500 co	-	Inhabituel
Cheval de guerre	300 co	-	Courant
Cheval de selle	80 co	-	Courant
Poney	50 co	-	Courant
Harnais	1 co	20	Courant
Selle	5 co	50	Courant

TABLE 5-15 : BÉTAIL

Bétail	Prix	Enc	Disponibilité
Bœuf	30 co	-	Très courant
Canasson, âne ou mule	25+ co	-	Très courant
Chat	1 pa	-	Très courant
Cheval de bâts	40 co	-	Très courant
Chèvre	2 co	-	Très courant
Chien de guerre	30 co	-	Rare
Chien de race	3 co	-	Très courant
Faucon	80 co	-	Rare
Mouton	2 co	-	Très courant
Pigeon voyageur	1 co	-	Assez courant
Porc	3 co	-	Très courant
Poule	5 s	-	Très courant
Vache	10 co	-	Très courant



LOCALISATION DES DÉGÂTS DES NAVIRES ET BATEAUX

1d10	Bateau à rames	Embarcation fluviale/navire
1-3	Membre d'équipage exposé	Membre d'équipage exposé
4-5	Membre d'équipage exposé	Cargaison, coque s'il n'y a pas de cargaison
6-7	Cargaison, coque s'il n'y a pas de cargaison	Coque
8-10	Coque	Coque

• Carrioles, diligences et chariots

Ces véhicules utilisent tous les mêmes règles. En général, ils sont faits d'une robuste carcasse de bois, avec des planches de bois plus léger, voire de la toile. Il faut en moyenne 3 mois pour en construire un. Une diligence est mue par quatre chevaux, un chariot par deux et une carriole par un seul. Les diligence sont conduites par un cocher qui fait aussi office de garde. Elles peuvent transporter confortablement 6 passagers, et 2 de plus sur le toit. Au maximum, les diligences peuvent transporter 12 passagers. Les carrioles peuvent contenir 1 conducteur et 2 passagers, et les chariots 6 passagers en plus du conducteur.
Avec un effectif de passagers normal, il y a de la place pour que chacun emporte un coffre ou un bagage de taille similaire sanglé sur le toit. Ces véhicules ont les caractéristiques suivantes :

CARACTÉRISTIQUES DES CARRIOLES, DILIGENCES ET CHARIOTS

Véhicule	M	BE	B
Diligence	4	5	60
Chariot	4	5	30
Carriole	3	4	20

Quand ils sont la cible de projectiles ou de magie, les chevaux et l'attelage comptent pour une seule cible. Pour déterminer la localisation des dégâts, lancez 1d10 et consultez la table suivante.

LOCALISATION DES DÉGÂTS POUR LES DILIGENCES, CHARIOTS ET CARRIOLES

1d10	Zone atteinte
1-2	Cheval (choisi au hasard)
3-7	Carrosserie du véhicule
8	Roue
9-10	Membre de l'équipage ou passager exposé (choisi au hasard)

Les passagers ou les membres d'équipage exposés sont les individus postés sur le toit de la diligence, ceux qui sont accrochés aux côtés ou qui passent la tête par une fenêtre.

Si un des chevaux de tête est tué, la diligence s'arrête brutalement, et se retourne à moins que le cocher ne réussisse un test de Conduite d'attelages. Si le véhicule s'écrase d'une façon ou d'une autre, tous ses occupants perdent 1d10 points de Blessures : le seul modificateur réduisant ces dégâts est le bonus d'Endurance. Les personnages situés à l'extérieur du véhicule sont projetés à quelques mètres mais ne subissent aucun dégât.

Si un des chevaux de queue est tué, la vitesse du véhicule est désormais réduite de moitié jusqu'à ce que le cadavre soit détaché. Si les deux chevaux de queue sont tués, les résultats sont les mêmes que s'il s'agissait d'un des chevaux de tête.

Une roue peut perdre 8 points de Blessures avant de se briser. Ces dégâts ne sont pas comptabilisés dans les dégâts totaux subis par le véhicule. Toutefois, une fois qu'une roue est perdue, le véhicule s'arrête exactement comme si l'un des chevaux de tête avait été tué.

• Montures

• **Chevaux et poneys :** les chevaux normaux constituent la monture courante, quoique coûteuse, du Vieux Monde. On en trouve bien entendu diverses races bien différentes. Les chevaux les plus grands et les plus capricieux serviront en tant que chevaux de guerre lourds (appelés destriers), tandis que les étalons aussi fougueux mais plus petits serviront de chevaux de guerre. Le reste est divisé entre les chevaux de selle, qui ne sont pas formés pour la guerre, et les chevaux de bâts et de trait (décrits dans la section bétail, ci-dessous). Les poneys sont des montures plus petites que les halflings préfèrent en raison de leur taille et de leur endurance. Pour les caractéristiques des chevaux, reportez-vous au **Chapitre 11 : Le bestiaire**.

• **Selle et harnais :** pour chevaucher correctement, vous avez besoin d'une selle et d'un harnais. Sans ces outils indispensables, la difficulté de tous les tests d'Équitation augmente d'un cran.

• Bétail

Les caractéristiques de la plupart de ces animaux ne serviraient pas à grand-chose. Ils servent de bêtes de trait, comme les bœufs et les chevaux, pour la nourriture comme les poulets, les vaches, les porcs, les chèvres et les moutons, ou pour certaines tâches particulières pour les faucons, les pigeons voyageurs et les chiens de guerre.

• **Animaux de compagnie (chat, chien) :** ces animaux servent de compagnon à leur maître. Les ratiers utilisent de petits chiens vicieux pour dénicher les rats, tandis qu'un cuisinier peut se servir d'un chat pour chasser les souris. Les caractéristiques de ces animaux sont négligeables.

• **Animaux d'élevage (poule, vache, chèvre, porc, mouton) :** bien que ces animaux puissent être utiles autrement qu'en tant que nourriture, comme les vaches et les chèvres laitières ou les moutons qui produisent la laine, la plupart sont élevés pour finir dans une assiette. Les caractéristiques de ces animaux sont négligeables.

• **Animaux de trait (âne, canasson, mule, bœuf, cheval de bâts) :** ce sont des animaux destinés au labeur. Les fermiers les utilisent pour labourer leurs terres, tirer leurs charrettes, et les aventuriers peuvent en avoir l'usage pour porter leur équipement supplémentaire. Les caractéristiques de ces animaux sont négligeables.

• **Animaux spéciaux (faucon, pigeon voyageur, chien de guerre) :** ces animaux ont une utilité particulière. Les faucons dressés permettent de chasser du petit gibier, réduisant d'un cran la difficulté des tests de Survie destinés à chercher de la nourriture. Les pigeons voyageurs portent des messages sur de longues distances, et ont les faveurs des espions et autres personnages mystérieux. Quant aux chiens de guerre, ce sont de dangereux compagnons, capables de déchiqueter un homme. Pour les caractéristiques des chiens de guerre, reportez-vous au **Chapitre 11 : Le bestiaire**.

Services



Il arrive parfois qu'un aventurier ait besoin d'aide. Il peut manquer de liquidités pour acheter une carriole et des chevaux, à moins qu'il ne soit tout simplement pas capable de la conduire. Il peut très bien avoir besoin de faire réparer son épée, ou d'un endroit où dormir. Comme l'équipement général, les services recouvrent plusieurs catégories, comprenant le voyage, le logement, les soins et les serviteurs. Les services, comme toutes les autres formes d'équipement, peuvent être qualifiés par des degrés de qualité. Un forgeron encore gauche et inexpérimenté gagne moins qu'un imposant maître maréchal-ferrant. De la même façon, un voyage confortable revient plus cher qu'un transport dans les pires conditions.

Voyage

Quand un héros a besoin de se rendre rapidement en un lieu donné et manque de fonds pour acheter son propre cheval, il a à sa disposition plusieurs services dans la plupart des villes. Les prix sont indiqués par deux valeurs séparées par une barre oblique. Le premier nombre est le coût minimal pour un court déplacement, et le second le prix à payer tous




les 15 kilomètres, qu'on utilise pour les longs voyages. Les personnages peuvent parfois se faire inviter gratuitement dans une carriole en réussissant un test de Commérage, modifié selon les dispositions du conducteur.

• **Carriole et chariot :** voyager en carriole ou en chariot signifie généralement que le personnage se tiendra à l'arrière du véhicule en compagnie de denrées ou d'animaux. Les chariots ont une place passager à côté du conducteur, mais tous les conducteurs ne sont pas prêts à la mettre à disposition de n'importe qui. Plus le degré de qualité du chariot est élevé, plus le voyage est confortable.

• **Diligence :** voyager en diligence est l'option la plus coûteuse, mais c'est le moyen de transport le plus confortable. Ces véhicules disposent de sièges rembourrés, et la plupart des compagnies de diligence offrent des rafraîchissements. Une fois encore, le confort va de pair avec le degré de qualité.

• **Embarcations fluviales et navires :** sur des embarcations fluviales, les personnages ont rarement leurs propres quartiers, et dormiront plutôt sur le pont avec le reste de l'équipage. Certains navires ont cependant des cabines réservées aux passagers, en particulier les plus luxueux. Une qualité médiocre implique par exemple de voyager dans les cales du navire, ou sur le pont.

Logement

Les hôtels sont très répandus dans le Vieux Monde, car ils constituent des havres de confort et de sécurité pour ceux qui voyagent vers une grande ville. Dans les endroits sauvages et reculés, les auberges sont bien moins nombreuses, et celles qui existent ressemblent plus à des forteresses qu'à de simples relais.

Les prix varient en fonction de la taille et de la qualité de l'auberge. Les petits bars crasseux disposent généralement d'un dortoir commun où les voyageurs peuvent séjourner pour une somme raisonnable. Les relais de diligence, les auberges les plus évoluées, peuvent offrir jusqu'à une douzaine de chambres privées ainsi qu'un dortoir commun. On peut aussi y trouver d'autres services. Les meilleurs établissements peuvent disposer d'un forgeron qui fera office de maréchal-ferrant : il reparera les chariots et même les armes. Elles emploient aussi plusieurs garçons d'écurie pour s'occuper des grandes caravanes. À l'inverse, les pires bouges ne disposent que d'un piquet où attacher les chevaux et de vieux matelas rembourrés de paille, infestés de vermine. En bref, le confort se paye. Pour d'autres services, comme une forge, une compagne ou un palefrenier, consultez la **Table 5-18 : services**.

Services

Cette catégorie comprend le travail accompli par toutes sortes de professions, depuis le travailleur manuel jusqu'au mercenaire. La **Table 5-18 : services** est séparée en deux catégories. L'une correspond aux services courants, auxquels tout le monde peut avoir recours : un porteur, un guide, un médecin. L'autre est composée des services spécialisés, utiles quand les personnages ont besoin d'un professionnel. Ces PNJ sont toujours créés en utilisant les règles des **Chapitres 2** et **3**, et peuvent accompagner les héros dans leurs aventures.

• **Bateleur :** cette catégorie regroupe les danseurs, clowns, mimes, chanteurs et comédiens.

• **Maître-artisan :** cette catégorie regroupe les forgerons, les apothicaires, et toute profession qui fabrique de l'équipement.

• **Médecin :** engager un médecin est une opération coûteuse, hors de portée de la bourse des roturiers. Une simple visite chez l'un d'entre eux a les mêmes effets qu'un test de Soins réussi, restaurant 1d10 points de Blessures à un personnage Légèrement blessé, ou 1 point de Blessures à un personnage Gravement blessé. Vous ne pouvez bénéficier d'une visite chez le médecin qu'une fois par jour.

• **Serviteur :** cette catégorie regroupe tous les individus comme les serveuses et les valets de pied, qui ont boudé le travail des champs au profit d'une activité ne nécessitant aucune qualification particulière.

• **Serviteurs qualifiés :** cette catégorie regroupe tous les individus qui maîtrisent une compétence qui fait cruellement défaut aux personnages

TABLE 5-16 : TRANSPORT

Moyen de transport	Prix	Disponibilité
Carriole à 2 chevaux	1 pa / 3 co	Très courant
Carriole ou chariot	1 s / 15 s	Très courant
Chariot à 3 chevaux	10 pa / 4 co	Courant
Diligence	1 co / 7 co	Assez courant
Embarcation fluviale	1 pa / 5 pa	Très courant
Navire	1 co / 5 co	Courant

TABLE 5-17 : LOGEMENT

Logement/service	Prix
Auberge, dortoir commun, par nuit	5 s
Bain	1 pa
Chambre privée	10 pa
Écuries, par cheval et par nuit	10 s

TABLE 5-18 : SERVICES

— Services courants —

Service	Prix par jour	Prix à la semaine	Disponibilité
Bateleur	28 s	14 pa	Courant
Maître-artisan	34 s	17 pa	Courant
Médecin	60 s	30 pa	Courant
Serviteur	12 s	6 pa	Courant
Travailleur manuel	10 s	5 pa	Courant

— Serviteurs qualifiés —

Total de xp	Prix par jour	Part du butin*	Disponibilité
100	6 pa	-	Assez courant
400	10 pa	1/2	Assez courant
800	15 pa	1/2	Inhabituel
1200	25 pa	1	Inhabituel
1600	35 pa	1	Rare
2000	50 pa	1	Très rare

* Un serviteur qualifié reçoit une certaine part du butin quand il participe à une aventure

ou qui leur permettrait d'accroître leur force de frappe. Les serviteurs qualifiés ont mené à bien une ou plusieurs carrières, et sont en conséquence plus rares et mieux payés. Si un PNJ accompagne un personnage dans une aventure, il peut très bien réclamer sa part du butin.

• **Travailleur manuel :** cette catégorie correspond à la main-d'œuvre paysanne que vous êtes susceptible d'engager pour porter des sacs, déblayer un éboulement, etc.

Équipement spécial



L'équipement spécial inclut des accessoires qui ne sont généralement pas disponibles dans la plupart des cités, ou dont la fabrication nécessite des matériaux spéciaux. Cette catégorie comprend les potions, les herbes aux effets spéciaux, les porte-bonheur et l'eau bénite.

Potions

Les potions sont des concoctions liquides qui produisent divers effets. Leur confection ne nécessite pas de magie, mais le mélange de composants chimiques et végétaux. Pour fabriquer une potion, vous devez disposer d'outils d'artisan (apothicaire), passer 1d10 heures par






TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

— Potions —

Potion	Prix	Enc	Disponibilité
Bière de Bugman	50 co	5	Très rare
Don de Greta	30 co	-	Très rare
Potion de soins	5 co	-	Assez courant

— Poisons —

Poison	Prix	Enc	Disponibilité
Bonnet de fou	30 co	-	Très rare
Brise-cœur	800 co	-	Très rare
Fumet de manticore	65 co	-	Très rare
Lotus noir	20 co	-	Très rare
Ombre pourpre	35 co	-	Très rare
Racine de mandragore	25 co	-	Très rare
Salive de chimère	150 co	-	Très rare
Venin noir	30 co	-	Très rare

— Équipement exotique —

Équipement exotique	Prix	Enc	Disponibilité
Cataplasme médicinal	5 s	-	Courant
Eau bénite	10 co	-	Inhabituel
Grimoire	500 co	-	Très rare
Nécessaire antipoison	3 co	-	Inhabituel
Porte-bonheur	15 co	-	Assez courant
Relique religieuse	5 co	-	Inhabituel

— Prothèses et colifichets —

Prothèse/colifichet	Prix	Enc	Disponibilité
Bandeau oculaire	6+ s	-	Courant
Boucle d'oreille	1+ pa	-	Courant
Crochet	4+ pa	-	Assez courant
Fausses dents	3+ pa	-	Assez courant
Jambe de bois	6+ pa	-	Assez courant
Main de vétéran	60+ co	-	Rare
Nez en or	6+ pa	-	Inhabituel
Œil de verre	1+ pa	-	Assez courant
Plaque crânienne	1+ pa	-	Assez courant
Tatouage	3+ pa	-	Assez courant

potion, et réussir un test de Métier (apothicaire) assorti de la difficulté indiquée entre parenthèses.

• **Bière de Bugman (Difficile) :** brassée pour la première fois par Josef Bugman, puis distribuée dans les principales villes du Vieux Monde, une chope de cette fameuse bière mousseuse renforce la détermination d'un personnage, l'immunisant contre les tests de Peur pendant 1d10 heures. Cependant, la bière de Bugman est extrêmement forte, comptant pour quatre verres, et nécessitant un test de Résistance à l'alcool Difficile (–20%) pour éviter d'être ivre mort.

• **Don de Greta (Difficile) :** quand on inhale les vapeurs de cette curieuse mixture d'aromates et de produits chimiques, on éprouve une soudaine acuité sensorielle, qui se traduit par un bonus de +5% aux tests d'Intelligence pendant 1d10 rounds.

• **Potion de soins (Assez facile) :** boire une potion de guérison fait regagner automatiquement 4 points de Blessures à un personnage Légèrement blessé. Une potion de soins n'a pas d'effet sur un personnage Gravement blessé. Cette potion ne permet pas d'augmenter votre nombre de points de Blessures au-delà de sa valeur maximale.

Poisons

Les poisons sont l'outil des assassins, l'arme de choix de la noblesse, et un ennemi dangereux pour n'importe quel combattant. Ils proviennent de diverses sources naturelles, végétales comme le lotus noir, ou animales comme le venin des araignées et des scorpions géants. La plupart des poisons sont destinés à tuer, mais certains confèrent des avantages, augmentant les compétences d'un personnage au combat au prix d'une terrible dépendance. Pour préparer ou appliquer un poison, vous devez réussir un test de Préparation de poisons assorti de la difficulté indiquée entre parenthèses. En cas d'échec, le poison est gâché. Sur un résultat de 95% ou plus, l'utilisateur s'empoisonne accidentellement. Voici quelques échantillons des poisons qu'on trouve dans le Vieux Monde.

• **Bonnet de fou (Facile) :** ces champignons sont très populaires chez les tribus de gobelins des Montagnes du Bord du Monde. Consommés avant la bataille, ils font glisser celui qui les ingurgite dans une rage folle et destructrice. Sa valeur de Force augmente de +1 et il perd toute sensibilité aux blessures, ce qui réduit toute perte de points de Blessures de -1. Une fois entré dans cette rage, il ne peut ni esquiver ni parer. Les effets de la drogue persistent pendant 2d10 rounds. Une fois que les effets prennent fin, les champignons infligent au consommateur 2 points de Blessures.

• **Brise-cœur (Difficile) :** certains puissants venins deviennent encore plus mortels quand on les mélange. C'est le cas des venins de l'amphisbaena (le serpent à deux têtes) et du jabberwock. Une fois mêlés, ils se présentent sous la forme d'un liquide transparent et inodore, presque indétectable dans la nourriture ou la boisson. Quiconque l'absorbe doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) pour éviter de mourir en 2d10 rounds, tandis que le poison se répand dans le corps, s'empare du cœur et le détruit.

• **Fumet de manticore (Moyenne) :** préparé à partir d'excréments de manticore, ce poison n'est pas mortel, mais il a des effets soporifiques. Le premier coup porté par une arme enduite de fumet de manticore et qui inflige des dégâts nécessite un test de Force Mentale Assez difficile (–10%). Si la victime échoue, elle s'endort. Mais les effets ne s'arrêtent pas à ce sommeil sans rêves : la victime doit également faire un test d'Endurance Difficile (–20%). Si elle échoue, elle meurt.

• **Lotus noir (Moyenne) :** c'est une plante extrêmement dangereuse qui pousse dans les profondeurs des forêts des Terres du Sud. Une arme enduite de sa sève ayant infligé au moins 1 point de Blessures, fait perdre 4 points de Blessures supplémentaires à moins que sa victime ne réussisse un test d'Endurance Assez difficile (–10%).

• **Ombre pourpre (Assez facile) :** concoctée à partir des feuilles du chêne ensanglanté d'Estalie, l'ombre pourpre est une drogue qui provoque une forte dépendance. Quand un personnage en fume une dose, il gagne un bonus de +3 à son résultat d'initiative (Agilité plus 1d10) et augmente sa valeur de Force de +5%. Les effets de la drogue durent une heure. Malheureusement, après chaque utilisation, le personnage doit réussir un test de Force Mentale Très difficile (–30%) pour éviter de subir un malus de –10% aux tests de CC et de CT jusqu'à ce qu'il prenne une autre dose.

• **Racine de mandragore (Facile) :** cette sinistre drogue est populaire chez les déments pour l'hébétude qu'elle procure. Pour plus de détails concernant ce poison, lisez le paragraphe consacré au mandragorite dans le **Chapitre 9 : Le meneur de jeu**.

• **Salive de chimère (Très difficile) :** récoltée sur une chimère (ce qui n'est pas une mince affaire), cette salive est terriblement acide et brûle la chair, faisant perdre 1 point de Blessures à la moindre goutte. L'application de ce venin nécessite une main sûre et un test d'Agilité : en cas d'échec, l'utilisateur en renverse un peu sur lui et subit les dégâts indiqués ci-dessus. À la première attaque réussie à l'aide d'une arme empoisonnée par de la salive de chimère, la victime doit réussir un test d'Endurance Difficile (–20%) ou perdre 1 point de Blessures et mourir en 1d10 rounds.

• **Venin noir (Assez difficile) :** issu des horribles des dragons des mers du Grand Océan Occidental, le venin noir inflige une terrible




douleur même à la plus petite blessure. Si vous faites perdre au moins 1 point de Blessures avec une arme enduite de ce poison, la victime subit 1 point de Blessures supplémentaire au round suivant à cause des soubresauts d'agonie pure qui agitent tout son corps.

Matériel exotique

Le matériel exotique est composé d'équipement rare ou inhabituel que l'on ne trouve généralement que chez les héros.

• **Cataplasme médicinal :** une mixture gluante et puante faite d'herbes médicinales et de toutes sortes d'horreurs. Quand on s'en sert en conjonction avec un test de Soins sur un sujet Gravement blessé, celui-ci est considéré comme Légèrement blessé pour ce test, regagnant 1d10 points de Blessures au lieu d'un seul. Les personnages qui utilisent un cataplasme devront s'accommoder de la puanteur du fumier, de l'urine de vache ou des autres matières répugnantes utilisées comme base de la mixture.

• **Eau bénite :** un prêtre ou un saint homme a béni cette eau en la purifiant. Quand elle est projetée sur des morts-vivants, elle leur fait perdre 1 point de Blessures, sans tenir compte ni du bonus d'Endurance, ni de l'armure.

• **Grimoire :** il s'agit d'un gros volume consacré aux sciences occultes, et utilisé par les sorciers pour étudier les arts magiques.

• **Nécessaire antipoison :** ce kit comprend un petit couteau, plusieurs ensembles d'herbes et des sangsues vivantes. Si vous êtes empoisonné et que vous ratez votre test d'Endurance, vous pouvez utiliser 2 actions complètes pour essayer de sauver votre peau à l'aide du nécessaire antipoison. Si vous êtes encore vivant au terme de ces 2 actions complètes, vous pouvez retenter votre test d'Endurance.

• **Porte-bonheur :** il n'y en a pas deux identiques. Ils sont composés d'une combinaison variée de runes, de symboles religieux ou de glyphes censés apporter chance et bonheur à son porteur. Un porte-bonheur est à usage unique. Vous pouvez utiliser le porte-bonheur pour relancer les dés à la suite d'un test raté, ou pour ignorer une attaque réussie. Dans ce dernier cas, vous devez annoncer que vous utilisez le porte-bonheur juste après le jet pour toucher de l'adversaire, mais avant le jet de Dégâts.

• **Relique religieuse :** il s'agit d'une partie des restes d'un saint ou d'une personne touchée par la grâce divine. Ces objets peuvent être des os, des morceaux d'étoffe ou des bijoux. Une relique religieuse ajoute +5% aux tests de Charisme et de Commérage quand vous vous entretenez avec une personne de la religion concernée.

Prothèses et colifichets

Les prothèses et colifichets recouvrent tout ce que vous pouvez attacher ou fixer à votre personne. Souvent nécessaires aux blessés de guerre ou à ceux qui ont frôlé la mort, les faux membres, prothèses et autres accessoires similaires ne sont pas inhabituels dans le Vieux Monde.

• **Bandeau oculaire :** alternative pratique et peu coûteuse à l'œil de verre, le bandeau oculaire est un morceau de tissu ou de peau attaché à de longues cordelettes, que l'on porte sur l'œil manquant et que l'on noue solidement derrière la tête. Les matériaux utilisés sont de qualité extrêmement variable, les plus médiocres étant faits de vieux bouts de chiffon, tandis que les plus beaux sont habilement taillés dans les meilleurs cuirs, dans de la soie ou du velours. L'apparence et les décorations sont sujettes aux caprices de la mode. Cependant, parmi les vétérans de guerre, la tradition veut que le bandeau porte l'emblème de leur ancien régiment ou celui de leur commandant.

• **Boucle d'oreille :** assez répandue dans l'Empire, pour les femmes et les hommes, les boucles d'oreille (ou de nez) sont généralement posées de manière artisanale, parfois pour marquer une occasion spéciale, un rite de passage ou un événement, ou tout simplement pour suivre la mode. Les anneaux que l'on porte aux oreilles et dans le nez sont d'une qualité très variable, des simples assemblages de fil de fer et de perles aux bijoux les plus beaux et les plus dispendieux.

• **Crochet :** remplaçant les membres de manchots de tout pays, les crochets sont utilisés depuis des siècles. Attachés au poignet par des liens d'étoffe ou de cuir, les plus grossiers sont rouillés et se détachent facilement, tandis que les mieux conçus sont faits de métaux rares, portent de nombreuses décorations ou sont fournis avec divers accessoires (couteau, torche, cuillère à soupe et même, dans certains cas, brosse à cheveux).

• **Fausses dents :** les maladies, les accidents et la décrépitude ont grandement participé à la popularité considérable des dentitions factices dans tout l'Empire. Les acheteurs ont le choix entre une dentition complète, une demi-dentition et des ensembles « sur mesure » faits de « dentiers » où sont fixés des dents d'ivoire ou de bois, voire des dents réelles qui leur permettent de remplacer celles qu'ils ont perdues. Les fausses dents de qualité médiocre ont déjà connu un autre propriétaire, sont d'aspect grossier et irritent la bouche, tandis que celles de qualité exceptionnelle sont sculptées dans les bois les plus exquis, avec les dents les plus blanches, et sont parfaitement adaptées à la bouche de leur porteur.

• **Jambe de bois :** à cause des malheurs de la guerre, les ingénieurs et chirurgiens de tout l'Empire ont dû user de toute leur ingéniosité pour créer de nombreux membres artificiels. Composées d'un ensemble de sangles de maintien, d'un panier où repose le moignon et d'un « piquet » généralement taillé dans du bois, ces prothèses permettent aux estropiés de recouvrer à nouveau mobilité et indépendance. Les jambes de bois de qualité médiocre ne sont guère plus que des morceaux de bois de récupération, attachés par quelques lambeaux de cuir, tandis que les plus belles sont souvent rembourrées, articulées et finement incrustées de motifs héraldiques, de malédictions ou d'œuvres d'art. Si vous portez une jambe de bois, votre caractéristique de Mouvement subit seulement un malus de –1 au lieu d'être divisée par deux (voir *Effets permanents* dans le **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**).

• **Main de vétéran :** formée de deux ou plusieurs « pinces » de métal contrôlées par des sangles, des fils et des contrepoids, cette prothèse coûteuse permet à son utilisateur de saisir et de tenir des objets, lui conférant une certaine dextérité, même si des manipulations précises restent impossibles. Fabriquées sur mesure par des artisans, les mains de vétéran les plus rudimentaires sont des merveilles d'ingénierie, même si elles sont parfois « de seconde main », un peu capricieuses ou rouillées. Les plus belles sont des œuvres incrustées de gemmes et d'or, qui valent parfois plus cher que l'individu qui les porte.

• **Nez en or :** on raconte que l'obscur forgeron nain Skalt Helfenhammer avait créé la première « prothèse nasale » après un accident impliquant de la poudre et une bougie récalcitrante. S'il avait choisi le plus noble des métaux, l'or, rares sont ceux qui peuvent se permettre ce luxe de nos jours. La plupart des faux nez sont donc faits de bois, de fer ou de céramique, même si le terme « nez en or » perdure. Les plus grossiers ressemblent fort à des becs de pichet, insérés dans la cavité nasale, tandis que les plus beaux sont presque impossibles à distinguer de nez véritables.

• **Œil de verre :** un homme peut perdre la vue de bien des manières, les combats, les maladies ne sont que les causent les plus connues. L'œil de verre est un artifice populaire parmi les riches, qui peuvent se permettre d'acheter des imitations de verre de bonne qualité, dont la couleur est assortie à leur œil restant. Toutefois, la mode imposée par la noblesse est imitée par bien des individus : d'où les yeux de qualité médiocre, en bois ou en pierre qui « comblent le fossé » entre riches et pauvres.

• **Plaque crânienne :** utilisées pour les plus graves blessures à la tête, les plaques crâniennes sont des morceaux de métal incurvé insérés ou carrément vissés à l'os du crâne, afin d'en recouvrir les portions manquantes. Généralement très fonctionnelles, la plupart ont un aspect brutal et grossier, portant parfois des traces de soudure ou de leur ancienne utilisation en tant que gamelle ou autre ustensile. Les plus belles sont gravées de runes ou de prières, et incrustées de métaux fins ou de gemmes.

• **Tatouage :** répandus parmi les marins, soldats, nains et voleurs, les tatouages sont des décorations de la peau créées en introduisant des pigments sous l'épiderme à l'aide de fines aiguilles. Les tatouages de qualité médiocre sont des gribouillages infantiles et grossiers, tandis que les plus beaux sont de véritables œuvres d'art.



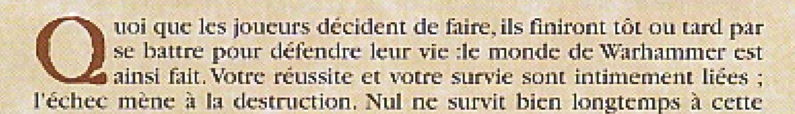





COMBAT, DÉGÂTS ET MOUVEMENTS

« Le métier d'un héros est de mourir glorieusement. Le mien, c'est de gagner de l'argent. »

— Marcello Finetti, mercenaire tiléen



Chapitre VI

Quoi que les joueurs décident de faire, ils finiront tôt ou tard par se battre pour défendre leur vie :le monde de Warhammer est ainsi fait. Votre réussite et votre survie sont intimement liées ; l'échec mène à la destruction. Nul ne survit bien longtemps à cette lutte brutale et sanglante pour l'existence, à moins d'être déterminé à combattre, et qui plus est, à combattre à la dure. Ce chapitre explique comment mener les combats et résoudre les dégâts qui leurs sont liés, mais aussi ceux des pièges, chutes, incendies, etc.

LA MESURE DU TEMPS

Pendant l'essentiel d'une partie, il n'est pas nécessaire de mesurer le passage du temps à la seconde près. Quand les joueurs parlent aux PNJ, interprètent leurs personnages ou utilisent la plupart des compétences, une telle précision est inutile. Le MJ tient le compte du temps qui passe comme bon lui semble, et s'assure simplement que la partie se déroule à un rythme approprié. Si les joueurs disent au MJ qu'ils veulent se rendre de l'autre côté d'Altdorf, par exemple, il pourra leur répondre quelque chose comme : « d'accord, ça vous prend une heure, car les rues fourmillent de passants aujourd'hui. » Aucune règle ne couvre ce genre de situation, mais le MJ doit s'efforcer de rester cohérent et convaincant quand il arbitre ce type de cas. Cette gestiondu temps assez libre est généralement employée quand le MJ veut faire avancer l'histoire. On parle alors de temps narratif.

Cependant, à certains moments, mesurer précisément le temps devient au contraire très important, et notamment au beau milieu du combat, quand une simple seconde peut faire la différence entre survivre et se faire massacrer. Lors de ces situations, le temps est mesuré en « rounds ». Un round correspond à peu près à dix secondes de temps réel, ce qui fait qu'une minute dure six rounds. Durant un round, chaque personnage ou créature impliqué dans une rencontre joue à son tour. Pendant son tour de jeu, un personnage peut entreprendre une ou plusieurs actions (cf. **Actions** page 126).

La décision de passer du temps narratif aux rounds revient au MJ. La plupart du temps, cela se produit quand un PJ ou un PNJ désire combattre.

ROUNDS DE COMBAT

Chaque personnage, y compris les PNJ et les monstres, agit à son tour durant le round. Il est donc nécessaire de déterminer dans quel ordre se déroulent les actions. Quand le combat commence, suivez une par une les étapes ci-dessous :

Étape 1 — Effectuez un jet d'Initiative. Au début du premier round, chaque combattant doit faire un jet d'Initiative. La valeur d'Initiative du personnage est égale à sa caractéristique d'Agilité plus 1d10. Cette valeur reste la même durant tous les rounds de ce combat.

Étape 2 — Déterminez l'ordre d'initiative. Le MJ classe les valeurs d'Initiative, y compris celles des PNJ et des monstres, de la plus haute à la plus basse. C'est l'ordre dans lequel les personnages agiront durant chaque round de combat.

Étape 3 — Surprise. Au début d'un combat, le MJ détermine si un ou plusieurs combattants sont surpris. Cela n'affecte que le premier round, et ce n'est parfois même pas nécessaire. Les combattants surpris passent leur tour durant le premier round de combat. Ils sont pris au dépourvu et leurs adversaires ont un round entier d'avantage sur eux.

Étape 4 — Les personnages agissent chacun leur tour. En commençant par le participant ayant obtenu l'Initiative la plus élevée, chaque personnage joue son tour de jeu. Durant son tour, un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions (cf. **Actions** page 126). Une fois qu'un personnage a fini ses actions, le joueur suivant agit à son tour, etc.

Étape 5 — Fin du round. Une fois que chaque combattant a agi à son tour, le round est terminé.

Étape 6 — Répétez les étapes 4 et 5 autant de fois que nécessaire. Continuez à jouer les rounds successifs jusqu'à ce que le combat soit achevé ou jusqu'à ce que la situation soit résolue.

INITIATIVE

L'Initiative définit l'ordre selon lequel les personnages agissent durant chaque round. Pour déterminer son Initiative, chaque joueur lance 1d10 et ajoute le résultat à la valeur d'Agilité de son personnage. Le MJ détermine de la même façon l'Initiative des PNJ et des monstres.

Une fois que tout le monde a lancé les dés, le MJ établit une liste des personnages et des créatures dans l'ordre d'Initiative, de la plus élevée à la plus faible. C'est l'ordre dans lequel les combattants agiront à chaque round jusqu'à ce que le combat s'achève.

Si plusieurs personnages ont la même Initiative, l'ordre dans lequel ils agissent dépend de leur Agilité (de la plus élevée à la plus faible).

Exemple : *Wilhelm, un Soldat dont l'Agilité est de 35%, doit faire un jet d'Initiative quand son groupe est attaqué par des gobelins. Wilhelm obtient un 6 sur le d10, ce qui porte son Initiative pour ce combat à 41 (35+6=41). Sa compagne Gertrude obtient 39, et les trois gobelins font 30. Wilhelm (41) agit donc le premier, suivi par Gertrude (39) et finalement les gobelins (30).*

Le MJ peut se limiter à un seul jet d'Initiative pour chaque groupe de personnages identiques. Ainsi, si trois gobelins sont impliqués dans le combat, et s'ils ont les mêmes caractéristiques, il n'est pas nécessaire d'effectuer des jets d'Initiative séparés pour les trois. Un seul jet de dé suffira pour eux tous, et ils agiront au même moment dans l'ordre d'Initiative.

La plupart des combats durent plusieurs rounds. Vous ne devez déterminer l'Initiative qu'au début du combat : une fois l'ordre d'Initiative établi, il reste le même d'un round à l'autre. En reprenant le même exemple que ci-dessus, aux rounds suivants, Wilhelm agira toujours en premier, suivi de Gertrude puis des gobelins.

Si de nouveaux combattants arrivent au beau milieu de la rencontre, effectuez pour eux un jet d'Initiative et incluez-les dans l'ordre de résolution. Le MJ détermine à quel round les nouveaux combattants arrivent.

Exemple : *le combat précédent dure déjà depuis trois rounds, et l'un des gobelins a été tué. Un orque arrive pour aider les créatures, le MJ procède donc à un jet de dé qui lui donne une Initiative de 32. Au prochain round, le nouvel ordre d'Initiative sera : Wilhelm (41), Gertrude (39), l'orque (32), et finalement les gobelins survivants (30).*

SURPRISE

Les règles de surprise ne concernent que le premier round d'un combat. C'est au MJ de décider si un ou plusieurs combattants sont surpris. Cela revient à dire que le MJ doit statuer objectivement, selon les circonstances et les actions des divers combattants qui vont jouer la rencontre. Avant de faire ce choix, le MJ doit tenir compte des éléments suivants :

- **Est-ce que quelqu'un est caché ?** En utilisant avec succès la compétence Dissimulation avant le combat, certains personnages peuvent s'être cachés. Des adversaires extrêmement vigilants pourront peut-être faire un test de Perception opposé.

- **Est-ce que quelqu'un s'approche discrètement ?** En utilisant avec succès la compétence Déplacement silencieux avant le combat, certains personnages peuvent tendre une embuscade. Des adversaires extrêmement vigilants pourront effectuer un test de Perception opposé.

- **Doit-on prendre en compte des circonstances particulières ?** Celles-ci peuvent être extrêmement variées, depuis les tempêtes de pluie jusqu'aux craquements de branches mortes en passant par les effets magiques.

- **Existe-t-il un facteur qui distraie les participants ?** Il est possible que quelque chose attire particulièrement leur attention ailleurs. Les membres d'une secte peuvent par exemple être tellement captivés par la danse frénétique de leur grande prêtresse qu'ils ne font pas attention à leurs assaillants.



C'est en gardant tout cela à l'esprit que le MJ doit déterminer quels combattants sont surpris. La plupart du temps, ce sont tous les membres d'un camp qui sont surpris, mais certains individus peuvent faire exception. Par exemple, des Hors-la-loi peuvent facilement surprendre une petite unité de Soldats ivres, mais pas leur Éclaireur vigilant (et généralement sobre de surcroît).
Si nul n'est surpris, le combat se déroule normalement. Les personnages surpris ne peuvent pas agir durant le premier round. Ils ne peuvent rien faire d'autre que rester debout, abasourdis, tandis que leurs adversaires fondent sur eux. Après le premier round, les personnages surpris reprennent leurs esprits et agissent normalement.

Exemple : *revenons à Wilhelm et à Gertrude. Au lieu d'attaquer au beau milieu d'un terrain plat, où on les verrait facilement approcher, imaginons que les gobelins aient tendu une embuscade. Le combat commence tandis qu'ils tentent de tirer des flèches depuis leur cachette. Le MJ décide que Wilhelm et Gertrude sont surpris. Les gobelins visent et tirent sur les malheureux aventuriers. Comme ils sont surpris, Wilhelm et Gertrude n'ont pas la chance d'agir. Une fois que les gobelins ont tiré, le round de surprise se termine. Au deuxième round, le MJ laisse agir en premier le personnage ayant obtenu la plus haute Initiative et le combat se déroule normalement.*

ACTIONS

Durant chaque round (à moins qu'il ne soit surpris), chaque personnage agit à son tour et peut alors entreprendre une ou plusieurs actions. Celles-ci sont de trois types dans *WJDR* :

1. **L'action complète :** une action complète nécessite toute l'attention du personnage. Un personnage qui entreprend une action complète ne peut pas entreprendre de demi-action durant ce round.
2. **La demi-action :** une demi-action est une tâche relativement simple, comme se déplacer ou dégainer son arme. Un personnage peut entreprendre deux demi-actions à son tour au lieu d'une action complète.
3. **L'action gratuite :** une action gratuite ne prend qu'une fraction de seconde, et peut donc être menée à bien en plus de toutes les autres actions entreprises. Le nombre d'actions gratuites qu'un personnage peut effectuer durant un round n'a normalement pas de limite, mais le MJ usera de son bon sens et indiquera ce qui peut raisonnablement être accompli.

Un personnage peut par exemple effectuer une charge (action complète) ou viser et tirer (deux demi-actions). Il est important de garder à l'esprit qu'un round tout entier dure dix secondes, mais que le tour d'un personnage durant ce round ne représente que quelques instants.



Les trois actions les plus répandues consistent à dégainer une arme, à attaquer et à se déplacer. Durant son tour, un personnage peut accomplir une action complète ou deux demi-actions, comme il le désire, à deux exceptions près :

1. Un personnage **ne peut pas accomplir plus d'une action d'attaque durant son tour.** On appelle action d'attaque toute action dont l'intitulé contient le mot « attaque ».
2. Un personnage **ne peut pas accomplir plus d'une action d'incantation durant son tour.** Les actions d'incantation permettent aux personnages d'utiliser des sorts.

Pendant n'importe quelle action, le personnage peut parler, plaisanter, pousser un cri de guerre ou autre courte expression verbale : ce sont là des actions gratuites. C'est au MJ de décider exactement ce qu'un joueur a le droit de dire durant cette courte période de temps : il paraît évident qu'un avertissement succinct ou narquois adressé à un camarade reste acceptable, tandis que la récitation intégrale et inspirée de paragraphes entiers de l'œuvre du célèbre auteur libertin Detlef Sierk ne l'est pas.

Exemple : *Gertrude, une Hors-la-loi, a obtenu une Initiative de 44. Quand vient son tour d'agir, elle doit décider de ce qu'elle va faire. Un Patrouilleur est à ses trousses, et Gertrude décide donc de décocher une flèche vers le représentant de l'ordre qui s'approche à vive allure, avant de partir dans les bois. Attaquer et se déplacer sont toutes deux des demi-actions, ce qui fait que Gertrude ne pourra rien faire d'autre durant ce round. Une fois ses actions résolues, ce sera au tour de l'attaquant suivant dans l'ordre d'Initiative (dans ce cas, le Patrouilleur, qui a obtenu une Initiative de 35).*

La plupart des actions doivent être accomplies et terminées durant votre tour : vous ne pouvez pas par exemple entamer une charge lors d'un round et la terminer au suivant. Cependant, certaines actions peuvent prendre plus d'un seul round. On parle d'actions étendues, et elles sont indiquées dans la description de chaque action.
Un personnage qui tente d'accomplir une action étendue doit le faire d'un seul trait jusqu'à ce qu'elle soit terminée (il ne peut pas commencer à recharger un pistolet, se déplacer puis finir de recharger, par exemple). Cependant, un personnage peut décider d'abandonner l'action en cours de route, mais cela signifie qu'il aura perdu tout le temps qu'il y avait passé.

Exemple : *Galland, un Ingénieur, a besoin de recharger son pistolet, ce qui demande deux actions complètes. Il commence lors d'un tour et y consacre déjà une action complète. À son tour suivant, il finit de recharger en dépensant une autre action complète. S'il avait choisi d'annuler sa tentative de rechargement après le premier round, l'action étendue aurait été abandonnée et il aurait dû reprendre le procédé du début s'il avait voulu recharger plus tard.*

Actions de base

Il existe onze actions qui recouvrent la plupart des manœuvres de combat. Il est recommandé aux joueurs de s'en tenir à ces actions lors de leurs premières parties de *WJDR*, car celles-ci recouvrent la plupart des situations de combat. En voici la liste.






Attaque rapide (action complète)

Le personnage peut effectuer un nombre d'attaques au corps à corps ou de tir égal à sa valeur d'Attaques. Il lui faut avoir au moins 2 en Attaques pour tirer avantage de cette action. Un personnage ne peut accomplir une attaque rapide impliquant une arme de tir que si celle-ci peut être rechargée en une action gratuite, ou s'il a un pistolet dans chaque main. Dans ce dernier cas, le personnage peut effectuer un maximum de 2 attaques (une par arme).

Attaque standard (demi-action)

Un personnage peut porter une attaque au corps à corps ou effectue un tir.

Charge (action complète)

Le personnage se précipite sur un adversaire pour lui porter une seule attaque appuyée. L'adversaire doit être situé au moins à 4 mètres (2 cases) du personnage mais dans son rayon de charge (cf. **Table 6-1 :mouvements de combat en mètres**). Les 4 derniers mètres (2 cases) de la charge doivent être parcourus en ligne droite afin que l'assaillant puisse prendre de l'élan et viser sa cible. L'assaillant effectue son attaque avec un bonus de +10% en Capacité de Combat.

Dégainer (demi-action)

Le personnage peut dégainer une arme, ou tirer un objet d'un sac ou d'une poche accessible. Il peut au même moment ranger un objet qu'il avait en main ; un personnage peut ainsi rengainer son épée tout en dégainant sa dague, au prix d'une demi-action. Un personnage peut utiliser cette action pour prendre une flasque ou tout autre récipient et boire son contenu.

Désengagement (action complète)

Le personnage rompt le combat au corps à corps et peut s'éloigner (cf. **Table 6-1 : mouvements de combat en mètres** pour les distances). En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié (arrondie au supérieur). Si un personnage tente de s'éloigner d'un ou plusieurs adversaires qui l'attaquent au corps à corps sans utiliser l'action désengagement, chacun de ces ennemis bénéficie d'une attaque contre le personnage avant qu'il ne se déplace. Il s'agit d'une attaque gratuite, portée en plus de toutes les autres attaques auxquelles les adversaires ont droit durant leur tour.

Incantation (variable)

Le personnage lance un sort. Si le personnage utilise une demi-action supplémentaire, le jet d'incantation peut être augmenté grâce à un test de Focalisation (pour plus d'informations, cf. le **Chapitre 7 : La magie**). Lancer un sort peut constituer une action étendue. Vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort par round.

Mouvement (demi-action)

Le personnage peut se déplacer sur une courte distance (cf. **Table 6-1 : mouvements de combat en mètres** pour les distances). En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié (arrondie au supérieur).

Rechargement (variable)

Le personnage peut recharger une arme de tir. Voir le **Chapitre 5 : L'équipement** afin de connaître le temps requis pour recharger les différentes armes. Le rechargement peut constituer une action étendue.

Se lever/monter en selle (demi-action)

Un personnage peut se mettre debout s'il était au sol, ou monter sur la selle d'une monture (généralement un cheval ou un poney).

Utiliser une compétence (variable)

Le personnage utilise une compétence, ce qui requiert généralement un test. Voir le **Chapitre 4 : Compétences et talents**. Cela peut constituer une action étendue.

LA CARTE TACTIQUE

Les règles de *WJDR* sont conçues pour que vous puissiez, si vous le désirez, utiliser une carte tactique (parfois appelée plateau de combat) et des figurines de 30 millimètres pour représenter les affrontements. Cette méthode ajoute une dimension très visuelle au jeu et vous permet de repérer instantanément la position de tous les combattants. Certaines de ces cartes comprennent déjà des éléments de terrain imprimés, tandis que d'autres sont vierges pour que vous puissiez dessiner dessus à l'aide de feutres effaçables. Ces dernières vous permettent d'esquisser un schéma du terrain et des autres éléments importants avant que le combat ne commence. Les cartes effaçables facilitent également le suivi de la durée des sorts, des temps de rechargement, etc., car vous pouvez y faire des annotations. Une carte tactique est recouverte d'une grille de cases de 2,5 centimètres de côté afin de mesurer plus facilement les distances : dans *WJDR*, ces cases représentent des carrés de 2 mètres de côté.

Pour utiliser au mieux la carte tactique, vous aurez besoin de figurines. Il en faudra une par PJ, et le MJ devra rassembler un certain nombre des ennemis les plus répandus : hommes-bêtes, orques, gobelins, mercenaires, etc. Si vous n'avez pas de figurines, vous pouvez les remplacer par toutes sortes de choses, comme des jetons, des pièces ou même de petits cailloux. Les humains, les nains, les halflings, les hommes-bêtes et autres humanoïdes n'occupent qu'une seule case sur la carte. Les créatures plus grandes peuvent occuper jusqu'à deux ou quatre cases, voire plus.

Si vous n'aimez pas les cartes tactiques mais que vous souhaitez tout de même utiliser des figurines, les règles sont tout à fait adaptables. Utilisez simplement une règle et considérez qu'une case de 2 mètres correspond à 2,5 centimètres. Cette méthode permet une gestion plus souple des mouvements et l'utilisation de terrains tridimensionnels.

Certains joueurs n'aiment pas du tout les figurines, et préfèrent imaginer l'action. À l'intention de ceux-là, les distances spécifiées par les règles sont d'abord indiquées en mètres, puis en cases entre parenthèses. La méthode nécessite que le MJ ait à l'esprit une idée assez précise de l'action et des positions relatives des combattants, mais elle permet plus de liberté narrative dans la description de l'action.

Visée (demi-action)

Le personnage prend son temps pour préparer un tir ou une attaque au corps à corps, augmentant ainsi ses chances de toucher. Si l'action suivante du personnage est une attaque standard, il bénéficie d'un bonus de +10% en Capacité de Combat (pour les attaques au corps à corps) ou en Capacité de Tir (pour les tirs).

Actions avancées



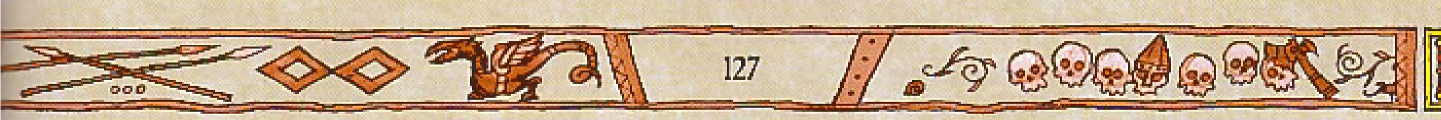
Une fois que les joueurs maîtrisent l'utilisation des actions de base, le MJ peut décider d'ajouter des éléments tactiques au combat. C'est là que les actions avancées entrent en jeu. Comme ces actions nécessitent souvent des ajustements de caractéristiques lors d'un round particulier, il est bon d'avoir quelque expérience des actions de base avant d'avoir recours aux actions avancées.

Attaque brutale (action complète)

Le personnage se jette furieusement dans la mêlée, s'exposant au danger afin de porter un coup dévastateur. Le personnage bénéficie d'un bonus de +20% en Capacité de Combat lors de cette attaque au corps à corps. Cependant, jusqu'à son prochain tour, le personnage ne peut ni parer, ni esquiver.

Attaque prudente (action complète)

Le personnage attaque prudemment, en se méfiant des contre-attaques





éventuelles. Portez une attaque au corps à corps avec un malus de −10% en Capacité de Combat. Jusqu'à son prochain tour, le personnage gagne un bonus de +10% à toutes ses tentatives de parade ou d'esquive.

Course (action complète)

Le personnage court à toute vitesse (cf. **Table 6-1 : mouvement de combat en mètres** pour les distances). Cela le rend plus difficile à toucher au tir, mais il devient une proie facile pour les attaques au corps à corps, car il ne se défend pas activement. Jusqu'au prochain tour du personnage, les attaques à distance qui le prennent pour cible subissent un malus de −20% en Capacité de Tir, mais les attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +20% en Capacité de Combat. Les personnages ne peuvent pas courir en terrain difficile.

Feinte (demi-action)

Le personnage fait mine d'attaquer dans une direction, trompe son adversaire et le prend à contre-pied. L'action est résolue par un test de Capacité de Combat opposé. Si le personnage l'emporte, sa prochaine attaque ne peut être ni esquivée, ni parée. Ce bonus est perdu si la prochaine action du personnage est autre chose qu'une attaque standard.

Manœuvre (demi-action)

Le personnage emploie un jeu de jambes efficace et une attitude agressive pour forcer son adversaire à se déplacer de 2 mètres (1 case) dans une direction indiquée par le joueur. S'il le désire, le personnage peut également avancer de 2 mètres (1 case) en même temps. Une manœuvre implique un test de Capacité de Combat opposé en cas de réussite, l'adversaire du personnage se déplace comme indiqué. L'adversaire ne peut pas être forcé à se cogner contre un autre personnage ou un élément de terrain (mur, tonneau, etc.).

Parade (demi-action)

Le personnage s'apprête à parer un coup. À n'importe quel moment avant son prochain tour, le personnage peut tenter de parer une attaque de corps à corps portée avec succès contre lui tant qu'il est conscient de l'attaque. La parade se termine à la fin de son prochain tour, qu'il ait paré un coup ou non. Si le personnage tient une arme dans sa main gauche (bouclier et rondache compris), il peut parer une fois par round en tant qu'action gratuite (cf. **Esquive et parade** page 129 pour plus de détails).

Posture défensive (demi-action)

Le personnage ne porte aucun coup durant ce tour, préférant se concentrer sur sa propre protection. Jusqu'au tour suivant, toutes les attaques au corps à corps qui le prennent pour cible subissent un malus de −20% en Capacité de Combat.

Retardement (demi-action)

Le personnage attend une opportunité d'agir. Quand il utilise cette action, son tour se termine immédiatement, mais il dispose pour plus tard d'une demi-action pouvant être utilisée à n'importe quel moment avant son prochain tour. Si deux personnages antagonistes essaient tous deux d'utiliser l'action retardement, faites un test d'Agilité opposé pour savoir qui agit en premier. Si l'action retardée n'est pas utilisée avant le prochain tour du personnage, elle est perdue.

Saut (action complète)

Le personnage saute d'une certaine hauteur, sur une certaine longueur ou pour franchir un obstacle. Pour plus de détails concernant les sauts, voir la page 138, dans ce chapitre.

Exemple : *Gertrude la Hors-la-loi a été rattrapée par le Patrouilleur qui la poursuivait, et tous deux sont engagés au corps à corps. Avec son Initiative de 44, Gertrude commence son tour de jeu. Elle dépense une demi-action pour porter une attaque standard contre le Patrouilleur et échoue. Elle dépense sa demi-action restante pour se tenir prête à parer. Avec son Initiative de 35, le Patrouilleur joue ensuite. Il sait que son Sergent doit arriver d'une seconde à l'autre, et décide de ne pas prendre de risque : il entreprend donc une attaque prudente qui représente une action complète. Il échoue également, et comme il n'y a pas d'autres combattants, le round s'achève. Quand le nouveau round commence, le Sergent arrive. Le MJ fait un jet d'Initiative pour le nouveau combattant et obtient 50, ce qui le fait agir avant Gertrude. Le Sergent effectue une charge (action complète) contre Gertrude et la touche. Toutefois, Gertrude dispose toujours de sa parade, dont elle peut profiter à tout moment jusqu'à son prochain tour. Elle décide de l'utiliser et réussit son test de CC. L'attaque du Sergent est parée, et le nouveau tour de Gertrude commence.*

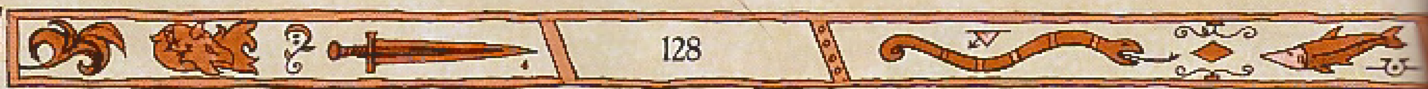
• Autres actions

Si un joueur veut entreprendre une action n'étant pas couverte par celles qui sont présentées ici, c'est au MJ d'estimer combien de temps cela lui prend, et de juger par quel type d'action cette tâche se traduit. Souvenez-vous qu'un round dure dix secondes, ce qui peut paraître très long ou très court au cœur d'une mêlée. Le MJ doit statuer sur la durée de l'action et la façon dont elle est résolue (test de caractéristique, test de compétence, test opposé, etc.).

Mouvement de combat

Quatre actions différentes permettent aux personnages de se mouvoir pendant le combat : les charges, les désengagements, les mouvements et la course. La distance qu'ils peuvent parcourir en utilisant ces différentes actions dépend de leur valeur de Mouvement. Ces distances sont résumées dans la **Table 6-1 : mouvement de combat en mètres**. S'il est en selle, le personnage peut utiliser la valeur de Mouvement de sa monture à la place de la sienne. En ce qui concerne les sauts, reportez-vous à la page 138.

Pour les groupes de joueurs qui utilisent la carte tactique, convertir les distances en cases est facile. Un personnage peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa valeur de Mouvement quand il effectue un mouvement ou un désengagement, au double de sa valeur de Mouvement quand il charge et au triple de cette valeur quand il court.



Effectuer une attaque

Pour attaquer un adversaire, un personnage doit utiliser une action d'attaque (attaque brutale, charge, attaque prudente, attaque standard ou attaque rapide). Un personnage doit être adjacent à son adversaire pour porter une attaque au corps à corps, et il doit voir sa cible s'il tente un tir. On utilise la méthode suivante pour résoudre les attaques.

1. Faites un jet d'attaque à l'aide d'1d100. Utilisez la Capacité de Combat pour les attaques au corps à corps, et la Capacité de Tir pour les tirs. Si le personnage obtient un résultat inférieur ou égal à sa Capacité de Combat ou à sa Capacité de Tir (selon le type d'attaque), l'attaque est réussie.

2. Déterminez la localisation des dégâts. Si l'attaque est réussie, le joueur détermine où sa victime est touchée. Inversez les unités et les dizaines du résultat du jet de d100 (un résultat de 37 deviendra 73, par exemple), et consultez la table suivante :

LOCALISATION DES DÉGÂTS

1d100	Zone touchée
01-15	Tête
16-35	Bras droit
36-55	Bras gauche
56-80	Corps
81-90	Jambe droite
91-00	Jambe gauche

3. Déterminez les dégâts en lançant 1d10. Lancez 1d10, puis ajoutez au chiffre obtenu les dégâts de l'arme du personnage (cf. **Chapitre 5 : L'équipement**). Le résultat indique le total des dégâts.

4. Tenez compte de la protection de la victime. Soustrayez le bonus d'Endurance de la victime, ainsi que les points d'Armure dont disposait la zone touchée.

5. Déduisez les points de Blessures (s'il y a lieu). S'il reste des points de dégâts, ils sont déduits du total de points de Blessures de la victime. Si le nombre de points de dégâts est réduit à 0 ou moins, l'adversaire est trop résistant et/ou trop bien protégé, et le coup ne fait perdre aucun point de Blessures.

Exemple : *Thariel, une Gardienne tribale disposant de 42% en Capacité de Tir, tente de tirer sur un gobelin qui rôde près de son village. Elle obtient 25 aux dés :comme cette valeur est inférieure à sa Capacité de Tir, son attaque est réussie. Elle inverse alors les unités et les dizaines du résultat pour déterminer la zone touchée. Le résultat de 25 devient 52, ce qui indique que le gobelin est touché au bras gauche. Elle procède maintenant au jet des dégâts. Elle utilise un arc long, une arme infligeant 3 points de dégâts. Elle lance 1d10 et obtient un 8. Son total de dégâts est donc égal à 3+8=11. Le gobelin a un bonus d'Endurance de 2 et porte un gilet de cuir. Comme cette armure ne couvre pas les bras, seul le bonus d'Endurance du gobelin est soustrait des dégâts. Le gobelin subit 11-2=9 points de Blessures.*

• Esquive et parade

Le jet d'attaque prend déjà en compte le fait que la victime se défend (pour les personnages sans défense, cf. page 133). Une attaque au corps à corps ne représente pas un seul coup d'épée, mais l'échange d'une série de coups pendant laquelle l'assaillant tente de percer la défense de son adversaire qui, lui, tente de l'en empêcher. Un jet d'attaque raté signifie que le défenseur était trop difficile à toucher efficacement, tandis qu'une réussite indique que l'assaillant a pu porter un coup décisif. Toutefois, un échange de coups ne se réduit pas à un jet d'attaque. Il est possible d'éviter même une attaque réussie en parant ou en esquivant. Ce sont là les dernières possibilités de défense d'un combattant.

Un personnage peut tenter de parer une attaque réussie, soit en ayant préparé une parade, soit en utilisant l'arme qu'il porte dans sa deuxième main, mais il doit pour cela avoir une arme dégainée et être conscient de l'attaque. Un test de Capacité de Combat est nécessaire pour parer le coup. Si le personnage réussit, cette attaque a été repoussée et on considère qu'elle est ratée (pas de jet de dégâts). S'il échoue, l'attaque atteint son but et l'assaillant peut calculer les dégâts normalement. Aucune compétence, aucun talent particulier n'est nécessaire pour parer. Se mettre en parade coûte une demi-action, mais si vous avez une arme dans votre main non directrice, parer est une action gratuite. Reportez-vous à la section suivante pour plus d'informations sur les avantages et inconvénients du combat à deux armes.

Un personnage ne peut tenter qu'une parade à chaque round.

L'Esquive est une compétence avancée, et généralement, seuls les guerriers entraînés s'en servent. Une fois qu'une attaque est réussie, mais avant que le jet de dégâts n'ait été fait, un personnage peut tenter d'esquiver s'il dispose de la compétence et s'il est conscient de l'attaque. Un simple test d'Esquive (cf. **Chapitre 4 : Compétences et talents**) suffit. Si le test d'Esquive est réussi, le personnage se met hors de portée à la dernière seconde et on considère que l'attaque est ratée (pas de jet de dégâts). Si le personnage rate son test d'Esquive, l'attaque a touché et son assaillant peut calculer les dégâts normalement. L'esquive est une action gratuite.

Un personnage ne peut tenter d'esquiver qu'une fois par round.

Un personnage ne peut pas tenter de parer et d'esquiver la même attaque. Un personnage peut seulement esquiver et parer les attaques au corps à corps, et pas les attaques à distance.

Exemple : *avec son Initiative de 33, un Hors-la-loi déclenche un combat en chargeant Klaus, un Messager dont l'Initiative est seulement de 25 pour ce combat. Le Hors-la-loi fait un jet d'attaque et réussit. Klaus n'a pas la compétence Esquive, et ne peut donc pas tenter d'éviter le coup. Comme le Hors-la-loi a l'initiative sur Klaus et que le tour du Messager n'a pas encore eu lieu durant ce round, Klaus n'a pas pu préparer de parade. Cependant, il porte un bouclier, ce qui lui donne droit à une parade gratuite par round. Il opte donc pour la parade, réussit son test de Capacité de Combat, et bloque l'attaque. Avec son initiative de 25, c'est ensuite au tour de Klaus d'agir. Il utilise une demi-action pour viser (ce qui lui donnera un bonus de +10% en Capacité de Combat lors de sa prochaine attaque) et utilise ensuite sa seconde demi-action pour effectuer une attaque standard. Il touche le Hors-la-loi, mais le bandit dispose de la compétence Esquive, réussit son test, et évite donc l'attaque. Un nouveau round commence alors (pendant lequel Klaus aura droit à une nouvelle parade gratuite) avec le tour du Hors-la-loi ayant l'Initiative de 33.*

• Combat à deux armes

Beaucoup de guerriers combattent avec une arme dans chaque main ou une arme et un bouclier. Ce style de combat a ses avantages et ses défauts. Les règles qui suivent s'appliquent quand vous combattez avec deux armes.

Un personnage doit utiliser l'une des armes suivantes dans sa main directrice :dague, fléau, fleuret, arme à une main, morgenstern ou rapière.

TABLE 6-1 :MOUVEMENTS DE COMBAT EN MÈTRES

Caractéristique de Mouvement	Mouvement/ Désengagement	Charge	Course
1	2	4	6
2	4	8	12
3	6	12	18
4	8	16	24
5	10	20	30
6	12	24	36
7	14	28	42
8	16	32	48
9	18	36	54
10	20	40	60

RÈGLE OPTIONNELLE : VARIANTES DE L'ATTAQUE RAPIDE

Le système de combat a été conçu dans un souci de simplicité. Quand vient le tour d'un personnage, il accomplit ses actions, puis c'est au tour du combattant suivant, etc. Ce système fonctionne très bien en termes de jouabilité, mais certains joueurs peuvent avoir envie d'un réalisme accru en ce qui concerne les attaques multiples. Si les joueurs ne voient pas d'inconvénient à jouer de manière un peu plus compliquée et si le MJ est d'accord, une de ces options, ou les deux, peuvent être utilisées.

Attaques en décalé

Quand un personnage opte pour une attaque rapide, il effectue durant son tour un nombre d'attaques égal à la moitié de sa valeur d'Attaques (arrondie à l'inférieur). À la fin du round, après que tous les combattants ont joué leur tour, il peut porter les attaques restantes. Si plusieurs combattants ont déclaré des attaques rapides, les attaques de la fin du round sont résolues dans l'ordre d'Initiative.

Précision décroissante

Quand il porte autant d'attaques en un seul round, un combattant ne peut pas rester aussi précis que d'ordinaire. Si vous utilisez cette option, un personnage subit un malus cumulatif de –10% en CC ou en CT pour chaque attaque après la première (pour un minimum de CC ou de CT de 10%). Ainsi, la première attaque du round n'est affectée d'aucun malus, la deuxième d'un malus de –10%, la troisième d'un malus de –20%, etc.

Un personnage doit utiliser l'une des armes suivantes dans son autre main :rondache, dague, arme à une main, main gauche, bouclier ou brise-lame.

Un personnage peut utiliser n'importe laquelle de ses mains pour effectuer son attaque. Manier deux armes ne lui confère pas d'attaques supplémentaires. Les attaques portées avec la main non directrice se voient affectées d'un malus de –20% en Capacité de Combat.

Un personnage maniant deux armes peut déclarer une action gratuite pour parer une fois par round. Cette parade peut être utilisée à n'importe quel moment durant le round. Les personnages sont toujours limités à une parade par round.

• Localisation avancée des dégâts

Les règles de base concernant la localisation des dégâts (cf. Effectuer une attaque, page 129) sont assez simples. Cependant, elles se basent sur deux postulats. Premièrement, on suppose que les personnages combattent des bipèdes humanoïdes, qu'il s'agisse d'humains, d'hommes-bêtes, d'orques, ou d'elfes. En second lieu, on considère qu'il est possible de toucher n'importe quelle partie du corps avec une attaque. Naturellement, tel ne sera pas toujours le cas. Quand une situation inhabituelle se présente, utilisez les conseils suivants :

S'il est impossible d'atteindre une certaine zone avec une attaque, alors il est impossible d'être touché à cet endroit. Un tir ciblant un soldat caché derrière des remparts, par exemple, ne peut pas toucher ses jambes. De même, un halfling ne peut pas frapper un géant à la tête avec une épée. Dans ce genre de situation, les coups sont restreints aux zones qui peuvent être touchées. Si une zone est impossible à atteindre, le MJ appliquera les dégâts à la zone la plus proche.

S'il attaque un adversaire juché sur une monture (un gobelin sur un loup, par exemple), le joueur peut choisir d'attaquer la monture ou son cavalier.

Pour les grands monstres dépourvus d'armure, la méthode la plus pratique consiste à ignorer les règles de localisation des dégâts jusqu'à ce qu'un coup critique se présente (cf. page 133). Comme les grands monstres ne portent pas d'armure, la localisation des coups ordinaires n'a guère d'importance jusqu'à ce que la créature commence à subir des coups critiques.

Si une créature dispose de zones de localisation surnuméraires (quatre jambes, deux têtes, etc.), les coups sont portés à la zone la plus proche. Quand deux zones identiques se trouvent à la même distance, celle touchée est déterminée au hasard par l'intermédiaire d'un jet de dés.

Si une créature présente des membres ou appendices inhabituels, substituez-leur la zone normale qui semble la plus logique. Par exemple, un coup peut toucher le tentacule d'un mutant au lieu de son bras.

• Tirs

Les attaques à distances, ou tir, sont résolues comme celles au corps à corps, à quelques exceptions près. En premier lieu, les adversaires ne peuvent ni parer ni esquiver un projectile. Deuxièmement, les personnages ne peuvent pas effectuer de tir s'ils sont engagés dans un combat au corps à corps, à moins qu'ils ne disposent d'un pistolet ou d'une arbalète de poing. Troisièmement, le personnage doit avoir une ligne de vue dégagée. Cela signifie que rien ne doit empêcher le personnage de voir sa cible. Si un personnage ne peut pas voir son adversaire pour une raison ou une autre (à cause d'un arbre, d'un mur, d'un allié ou d'un autre ennemi, du brouillard ou des ténèbres, etc.), il ne peut pas tirer.
Le test de Capacité de Tir peut être modifié par les circonstances. Les adversaires qui se sont mis à couvert, par exemple, ou qui sont partiellement dissimulés par le brouillard, seront plus difficiles à toucher. Le MJ peut utiliser la **Table 4-1 : difficulté des tests** pour affecter les attaques à distance. Tirer à l'aide d'une arme similaire à un pistolet avec la main non directrice impose un malus de –20% à la CT. De plus, un malus de –20% s'applique à tous les tirs à longue portée. Voir le **Chapitre 5 : L'équipement** pour plus de détails concernant les armes et leur portée.

• Tirer dans la mêlée

Parfois, la cible du tir est déjà engagée au corps à corps, ce qui la rend plus difficile à toucher. Un personnage peut tirer sur un adversaire engagé au corps à corps, mais il subit alors un malus de –20% en Capacité de Tir

• Portée extrême

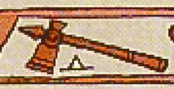
Tirer un projectile au-delà de la longue portée est généralement une pure perte de temps : il est trop difficile d'atteindre en un seul tir une cible si éloignée. Des circonstances désespérées peuvent néanmoins amener à tenter ce genre de tir. Un personnage peut tirer sur une cible située à une distance équivalant au maximum au double de la longue portée, mais il doit d'abord consacrer une demi-action à la visée. De plus, même en visant, le personnage subit un malus de –30% en Capacité de Tir pour cette attaque.

Difficulté des tests durant le combat

Les règles concernant la difficulté des tests s'appliquent durant le combat. La difficulté d'un test peut refléter les effets du terrain, du climat, de la situation tactique, et divers autres facteurs. La **Table 6-2 : modificateurs de difficulté liés au combat** vous donne des exemples relatifs aux situations les plus courantes.

La fureur d'Ulric !

Quand une attaque est réussie, le total des dégâts infligés est normalement égal à 1d10 plus les dégâts de l'arme utilisée. Lorsqu'un joueur obtient un 10 sur ce dé, on considère que son personnage a porté un coup particulièrement brutal. Un nouveau jet d'attaque doit alors être effectué en reprenant les mêmes modificateurs que pour le jet de dés initial, et un second jet d'attaque réussi attire l'attention d'Ulric, antique et vénéré dieu de la guerre. Le joueur peut lancer 1d10 supplémentaire et ajouter son résultat au total de dégâts. S'il obtient à nouveau 10 sur ce jet de dés, Ulric le comble de ses faveurs. Le joueur peut immédiate-


ment relancer le d10 et ajouter le résultat au total des dégâts. Le joueur continue ainsi tant qu'il obtient des 10 sur ses dés. Dès qu'il obtient un autre résultat, la fureur d'Ulric retombe alors.

Exemple : *Arnalf, un Gladiateur doté d'un bonus de Force de 4, touche un Gladiateur rival lors d'un assaut particulièrement brutal. Normalement, le total des dégâts serait de 4+1d10. Le jet du d10 donne cependant un 10 : Arnalf a donc une chance d'infliger des dégâts supplémentaires. Il effectue un autre test de Capacité de Combat, le réussit, lance un autre d10, et obtient à nouveau 10. À partir de ce moment, plutôt que de refaire un nouveau test de Capacité de Combat, il n'a qu'à lancer un autre d10. Il obtient un 8. Le total des dégâts de cette attaque se monte donc à 4+10+10+8=32. On peut légitimement affirmer qu'Arnalf a été habité par l'esprit d'Ulric !*

Combat à mains nues

Tous les combats de *WJDR* ne sont pas mortels. Certaines querelles se règlent avec les bons vieux poings (sans oublier les pieds, voire même les dents). Le combat à mains nues fonctionne comme le combat normal, à quelques exceptions près :

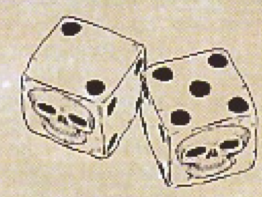
- Les attaques à mains nues infligent BF-4 points de dégâts.
- Les points d'Armure comptent double contre les attaques à mains nues.

• Pugilat

Au lieu d'infliger des dégâts, un combattant peut chercher à saisir et à immobiliser son adversaire. Il est possible de tenter une prise suite à une charge ou une attaque standard. La prise est résolue comme suit : le personnage doit d'abord réussir une attaque à mains nues, puis, en cas de succès, son adversaire doit réussir un test d'Agilité, ou se retrouver fermement empoigné en cas d'échec. Pendant la durée de la prise, les deux personnages sont incapables d'esquiver ou de parer, et toute attaque au corps à corps effectuée contre eux par un autre adversaire bénéficie d'un bonus de +20% en Capacité de Combat. La seule action que peut effectuer un personnage saisi est de tenter de se libérer (action complète). Cette action se résout par un test de Force opposé. Si le personnage saisi l'emporte, il se libère. Sinon, il reste prisonnier. Lorsqu'arrive le tour de son adversaire, celui-ci peut utiliser une action complète simplement pour maintenir sa prise (ce qui ne nécessite aucun jet de dé), ou essayer d'infliger des dégâts, ce qui nécessite un test de Force opposé. En cas de réussite, le personnage saisi subit des dégâts à mains nues normaux. En cas d'échec, le personnage saisi ne subit aucun dégât mais reste prisonnier. Un personnage en ayant saisi un autre peut lâcher prise de son propre chef à n'importe quel moment durant son tour. Il s'agit d'une action gratuite.

TABLE 6-2 : MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ LIÉS AU COMBAT

Difficulté	Modificateur de compétence	Exemple
Très facile	+30%	- L'adversaire n'est pas conscient de l'attaque
Facile	+20%	- Attaquer un adversaire à 3 contre 1. - Attaquer un adversaire assommé.
Assez facile	+10%	- Attaquer un adversaire à 2 contre 1. - Attaquer un adversaire à terre.
Moyenne	—	- Effectuer une attaque standard.
Assez difficile	-10%	- Attaquer en étant à terre. - Attaquer/esquiver dans la boue ou sous une pluie battante.
Difficile	-20%	- Attaquer en visant une zone particulière. - Esquiver en étant à terre.
Très difficile	-30%	- Attaquer/esquiver dans une épaisse couche de neige. - Parer le gourdin d'un géant.



ACCÉLÉRER LE COMBAT

Si les joueurs utilisent toutes les options de *WJDR*, la résolution d'un combat peut prendre beaucoup de temps. De nombreux groupes apprécient la présence d'un élément tactique au sein du jeu de rôle, mais d'autres préfèrent mettre l'accent sur des aspects du jeu différents (interprétation des personnages, résolution de problèmes, etc.). Si pour les joueurs, la rapidité de résolution des combats prime sur la précision de la simulation, ils voudront peut-être utiliser une ou plusieurs des options suivantes.

« Peu importe où : tu l'as touché »

Le système de localisation allonge considérablement la durée et les calculs d'une rencontre de combat. Si un peu d'abstraction ne fait pas peur aux joueurs, il est possible d'accélérer les choses en n'utilisant pas le système de localisation des coups. Cette option rend alors préférable l'emploi des règles de base des armures. Les joueurs voudront peut-être utiliser la localisation pour les coups critiques uniquement ; si ce n'est pas le cas, utilisez le système de Mort subite par coup critique.

Mort subite pour tout le monde

Le système normal des coups critiques donne toute une variété de résultats, beaucoup nécessitant des décisions supplémentaires à cause des hémorragies, des amputations, etc. Il est possible de s'économiser bien des efforts en appliquant le principe de la Mort subite par coup critique (cf. page 133). Ce système permet de déterminer rapidement si la victime est morte ou non et accélère d'autant la partie.

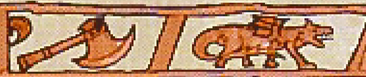
Action, action, action

Pour accélérer le rythme des combats, on peut aussi choisir d'accorder à chacun une demi-action supplémentaire à chaque round. Cette modification permet à chaque round d'être plus « dense », et autorise les personnages (dans certains cas) à lancer plus rapidement leurs sorts ou à recharger leurs armes en moins de temps. Le revers de la médaille est que cela rend les personnages incroyablement mobiles, et que dans certaines situations, se déplacer devient trop facile.

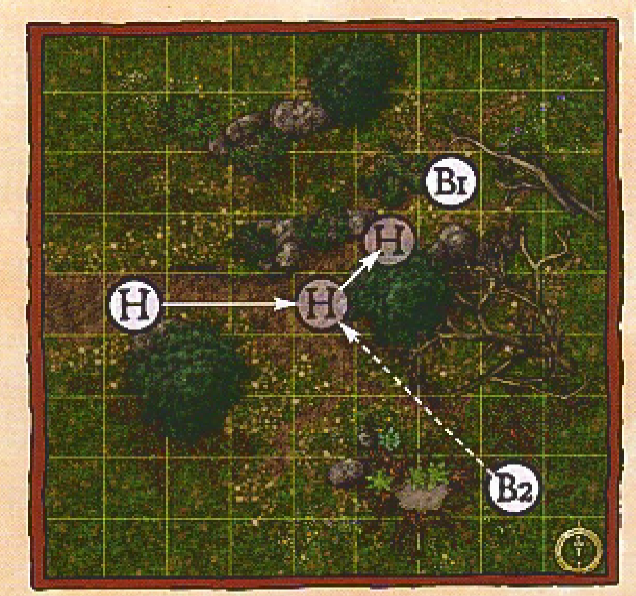
Qui peut le plus peut le moins

Comme indiqué auparavant, les actions avancées sont plus compliquées que les actions de base. Le jeu gagne en simplicité quand les actions avancées sont interdites, ou quand on n'en utilise que certaines. Le MJ peut décider, par exemple, de permettre la course et la parade, mais pas les attaques brutales et les attaques prudentes.



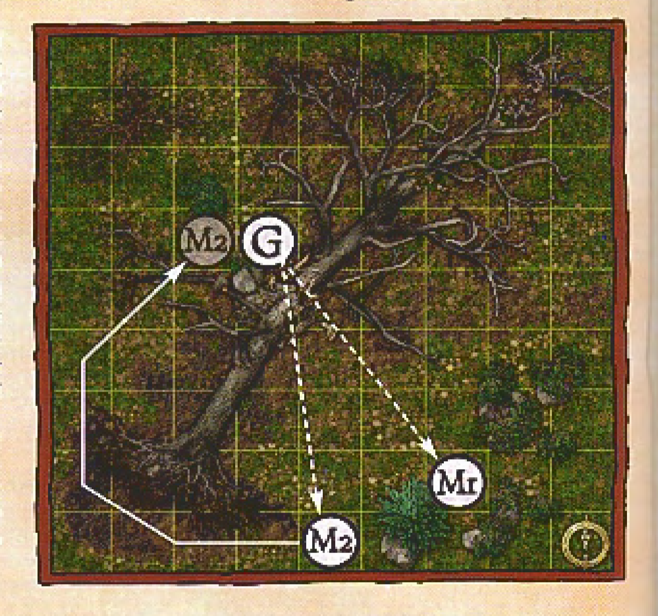



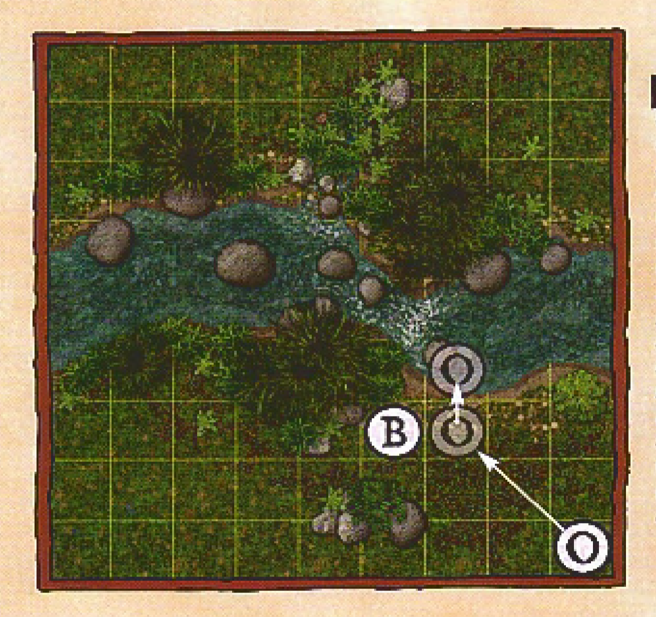
EXEMPLES DE COMBAT



Exemple : *Hans (H sur la carte de gauche), un Bûcheron, descend le long de la route où deux bandits (B1 et B2 sur la carte) ont tendu une embuscade. Hans obtient une Initiative de 32, et les bandits une Initiative de 38. Les bandits agissent en premier et optent pour un retardement, valant une demi-action. Chacun dispose désormais d'une demi-action utilisable plus tard. À ce moment, le MJ demande au joueur de réaliser un test de Perception, qu'il réussit. Le MJ dit que le Bûcheron a aperçu un bandit armé d'une épée, caché au bord de la route. C'est son tour et Hans se déplace (une demi-action) en direction des bandits. Il n'aurait pas pu se lancer dans une charge : les 4 derniers mètres (2 cases) d'une telle attaque doivent se parcourir en ligne droite, et le tournant de la route interdit donc cette option. Après que Hans se soit déplacé de 6 mètres (3 cases), le bandit n°2 décide d'utiliser son action retardée et tente une attaque standard à l'aide de son arc (une demi-action). Le bandit effectue un jet d'attaque, et rate. Une flèche frôle Hans qui franchit le tournant pour se retrouver face au bandit n°1, utilisant ses 2 derniers mètres (1 case) de mouvement. Son déplacement l'a amené tout près du bandit armé d'une épée. Avant que Hans n'ait pu utiliser sa seconde demi-action, le bandit n°1 utilise son action retardée pour se préparer une parade ; maintenant, si Hans l'attaque, il sera capable de parer. Hans utilise alors sa deuxième demi-action pour porter une attaque standard contre le bandit n°1 avec sa hache de Bûcheron. Il réussit son attaque et le bandit tente de parer mais échoue : la hache de Hans touche et blesse le bandit n°1. Comme tous les combattants ont utilisé leurs actions, un nouveau round débute par le tour des bandits.*

Exemple : *Gunnar, un ancien Cocher devenu Bandit de grand chemin (G sur la carte de droite), s'est attiré quelques ennuis de la part d'un groupe de mutants (M1 et M2 sur la carte). Son cheval s'étant enfui, Gunnar a décidé de leur résister derrière un arbre déraciné. Il se met à couvert et dégaine ses deux pistolets. Son Intiative est de 47 et celle des mutants est de 34. C'est son tour, Gunnar opte pour une attaque rapide (une action complète) et fait feu avec chacun de ses pistolets pour tirer profit de sa valeur d'Attaques de 2. Non seulement sa première attaque touche le mutant n°1, mais elle inflige de surcroît un coup critique et tue la créature d'une balle entre les deux yeux. Sa deuxième attaque contre le mutant n°2 échoue à cause du malus qui lui est imposé (il tient cette arme avec sa main non directrice). Le mutant n°2, voyant que Gunnar tient des pistolets vides, décide de courir (une action complète) pour contourner l'arbre et se précipiter sur le Bandit de grand chemin. Cela le rend vulnérable aux attaques au corps à corps, mais le mutant ne pense pas que Gunnar soit si dangereux privé de ses pistolets. Le round 1 est maintenant terminé. Le round 2 commence par le tour de Gunnar. Ce dernier utilise son talent Sur ses gardes pour ranger son premier pistolet et dégainer son épée en tant qu'action gratuite. Il effectue ensuite une attaque rapide. Comme le mutant a couru, Gunnar bénéficie d'un bonus de +20% en Capacité de Combat pour ses deux attaques, lesquelles sont réussies, et le mutant connaît une mort sanglante, empalé sur l'épée du Bandit de grand chemin.*





Exemple : *Barruk, un Gladiateur nain (B sur la carte de gauche), vient de passer une rivière à gué quand il aperçoit un orque (O sur la carte) qui se précipite sur lui en brandissant un gigantesque hachoir. L'Initiative de l'orque est de 35, et celle de Barruk de 24. L'orque qui agit en premier lance une charge (action complète), obtenant ainsi un bonus de +10% en Capacité de Combat. Il touche le nain, mais Barruk porte un bouclier et effectue donc une parade (une action gratuite avec un bouclier) pour bloquer le hachoir menaçant. Barruk agit à son tour et tente une manœuvre (une demi-action) pour repousser l'orque dans la rivière. Il remporte le test de Capacité de Combat opposé et force l'orque à reculer de 2 mètres (1 case). L'orque fait un test d'Agilité Assez difficile (-10%, que le MJ exige en raison des circonstances) et échoue. Le MJ décide donc que les pierres glissantes et l'eau ont fait tomber l'orque. Barruk effectue maintenant avec sa hache une attaque standard (sa seconde demi-action). Le MJ accorde à Barruk un bonus de +20% en Capacité de Combat puisque l'orque est à terre, dans la boue et l'eau. Le Gladiateur touche sa cible et la blesse gravement. Le round se termine, le nain étant désormais dans une situation fort avantageuse.*








DÉGÂTS ET GUÉRISON

Un personnage peut encaisser un nombre de points de dégâts égal à sa valeur de Blessures sans pénalité. La valeur de Blessures représente une sorte de « tampon » abstrait, et ce n'est que quand elle est dépassée que les dégâts commencent à être importants. Voilà pour la bonne nouvelle. La mauvaise, c'est que quand vous en arrivez là, les dégâts sont assez déplaisants, et qu'ils peuvent, dans certains cas, amener à un handicap permanent ou à une amputation.

Les points de Blessures vont et viennent au cours de la partie, quand les personnages sont blessés puis guérissent. Quand ils sont blessés, les personnages ont besoin de soins médicaux, ce qui comprend l'utilisation de la compétence Soins, de potions ou de magie médicale. Selon le nombre de points de Blessures qui restent au personnage, celui-ci est légèrement blessé ou Gravement blessé. Cette différence d'état n'a pas d'influence durant le combat, mais elle affecte le temps nécessaire pour la guérison (cf. Soins au **Chapitre 4 : Compétences et talents**). Les personnages peuvent aussi se retrouver assommés ou sans défense. Voici la définition de ces différents états.

Légèrement blessé : il reste **plus de** 3 points de Blessures au personnage, mais moins que la valeur initiale de sa caractéristique de Blessures. Sans soins médicaux, le personnage regagne 1 point de Blessures **par jour** grâce à la guérison naturelle.

Gravement blessé : il reste 3 points de Blessures **ou moins** au personnage. Sans soins médicaux, la guérison naturelle rend au personnage 1 point de Blessures **par semaine**.

Assommé : le personnage ne peut effectuer aucune action (même s'il s'agit d'actions gratuites comme esquiver). Ses adversaires bénéficient d'un bonus de +20% en Capacité de Combat quand ils l'attaquent.

Sans défense : le personnage ne peut pas se défendre à cause de ses blessures, parce qu'il est immobilisé, ou à cause d'autres circonstances. Les attaques qui le prennent pour cible sont automatiquement réussies, et infligent 1d10 points de dégâts supplémentaires.

Coups critiques

Quand un personnage subit plus de dégâts qu'il ne lui reste de points de Blessures, il est victime d'un coup critique. L'assaillant lance 1d100 sur la **Table 6-3 : coups critiques** pour en déterminer les conséquences, que l'on nomme effets critiques (comme pour les autres tests, mieux vaut obtenir un résultat peu élevé…). Une fois la valeur de Blessures réduite à 0, elle ne peut plus baisser : tous les dégâts supplémentaires deviennent des coups critiques. Ainsi, on ne parle jamais de « points de Blessures négatifs ». Si un personnage survit à un coup critique, sa valeur de Blessures est toujours de 0 et il est incapable de se battre.

Pour résoudre le coup critique, vous avez besoin de deux informations : premièrement, la localisation de la blessure (cf. page 129), deuxièmement, la valeur critique, qui varie entre +1 et +10 (+10 représentant les blessures les plus graves). La valeur critique est la différence entre les points de Blessures restants et les points de dégâts subis : s'il reste à un personnage 3 points de Blessures et s'il subit 8 points de dégâts, il est victime d'un coup critique dont la valeur critique est de +5.

Le joueur qui attaque lance 1d100, puis fait correspondre le résultat obtenu et la valeur critique sur la **Table 6-3 : coups critiques**. À l'intersection, il lit un nombre entre 1 et 10, appelé effet critique. Consultez la table appropriée (Effets critiques – bras, corps, tête ou bras) et lisez l'entrée correspondant à l'effet critique.

Exemple : *Jean-Pierre, Noble bretonnien, combat une bande d'orques déments. Malgré tous ses efforts, les orques réduisent ses points de Blessures à 2, puis leur chef lui cogne la tête avec une grosse masse d'armes, infligeant 9 points de dégâts. Il en résulte un coup critique dont la valeur critique est de +7. Le MJ lance 1d100 et obtient 85. En croisant ce chiffre avec la colonne +7, le MJ voit qu'il a obtenu un effet critique 7. Il regarde ensuite sur la* ***Table 6-6 : effets critiques – tête*** *et lit le résultat « Assommé pendant 1d10 minutes ». Il lance 1d10 et obtient 10 ! Jean-Pierre va rester inconscient pendant dix minutes entières. À moins qu'il n'ait des amis pour le sauver, Jean-Pierre ne reverra plus jamais sa Bretonnie natale.*

La description des effets critiques ne tient aucun compte du type d'arme ou de sort qui a causé les dégâts. Si les tables fournissent une base, il est toujours amusant d'embellir leurs descriptions avec des détails spécifiques au mode d'attaque. Personne ne s'est jamais fait couper la tête par un fléau, par exemple, mais ce genre d'arme peut très bien « fendre littéralement le crâne en deux, éclaboussant tous les personnages proches de sang et de morceaux de cervelle ».

• Mort subite par coup critique

Parfois, les joueurs veulent juste savoir si un adversaire est mort ou pas, et n'ont que faire des détails. Quand il pense que cette méthode est plus pratique, le MJ peut accélérer le combat en passant sur les détails des coups critiques. Dans d'autres cas, de graves blessures ont déjà été infligées, et il s'agit juste d'achever l'ennemi. Dans ce genre de situation, utilisez l'option de la Mort subite. Lancez les dés en utilisant la **Table 6-3 : coups critiques**, comme d'habitude, mais ignorez les effets critiques. Si le résultat est compris entre 1 et 5, il n'y a aucun effet. Entre 6 et 10, la victime est tuée. Remarquez qu'en raison de la nature de la table, toute valeur critique de +5 ou plus résulte dans la mort de la victime, quel que soit le résultat du jet de dés.

Exemple : *dans l'exemple précédent, Jean-Pierre a été assommé. La description de cet effet critique spécifie : « utilisez les règles de Mort subite pour tout autre coup critique touchant cet adversaire ». Au round suivant celui où il a été assommé, un orque poignarde le Bretonnien pour l'achever. Puisque Jean-Pierre est sans défense, l'orque touche automatiquement, et avec les 1d10 points de dégâts en plus, finit par infliger au noble un autre coup critique, dont la valeur est de +4. Le MJ obtient 78 sur la* ***Table 6-3 : coups critiques****, ce qui donne un résultat de 6. Si l'on s'en réfère aux règles de Mort subite, un 6 signifie que Jean-Pierre est mort.*

Effets permanents

Certains effets critiques sont permanents. Si un personnage subit plus d'un de ces effets, l'heure de la retraite a probablement sonné pour ce malheureux : autant créer un autre personnage.



TABLE 6-3 : COUPS CRITIQUES

1d100	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-10	5	7	9	10	10	10	10	10	10	10
11-20	5	6	8	9	10	10	10	10	10	10
21-30	4	6	8	9	9	10	10	10	10	10
31-40	4	5	7	8	9	9	10	10	10	10
41-50	3	5	7	8	8	9	9	10	10	10
51-60	3	4	6	7	8	8	9	9	10	10
61-70	2	4	6	7	7	8	8	9	9	10
71-80	2	3	5	6	7	7	8	8	9	9
81-90	1	3	5	6	6	7	7	8	8	9
91-00	1	2	4	5	6	6	7	7	8	8



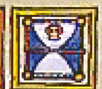


TABLE 6-4 : EFFETS CRITIQUES - BRAS

1d10	Effet
1	Le personnage perd ce qu'il tient en main. Les boucliers, maintenus par une lanière, ne sont pas affectés.
2	Le bras est engourdi et inutilisable pendant 1 round.
3	La main est hors d'usage jusqu'à ce que des soins médicaux soient prodigués. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (comme plus haut, à l'exception du bouclier).
4	Armure endommagée. Le nombre de points d'Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu'à ce que l'armure soit réparée à l'aide d'un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Si le personnage n'a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2.
5	Le bras est hors d'usage jusqu'à ce que des soins médicaux soient prodigués. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté).
6	Le bras est littéralement détruit par le choc. Le personnage lâche tout ce qu'il tenait en main (bouclier excepté). L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Faites un test au début du tour de la victime à chaque round. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage.
7	La main est réduite à un amas de chair sanguinolent. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté). L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre à jamais l'usage de sa main.
8	Le bras pend mollement, ensanglanté et inutile. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté). L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre son bras depuis le niveau du coude.
9	Une artère importante a été sectionnée ; en une fraction de seconde, le personnage s'évanouit, le sang giclant du moignon de son épaule. Le choc et l'hémorragie lui assurent une mort presque instantanée.
10	Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.

• **Amputé d'une main :** le personnage subit un malus de -20% aux tests de compétence et de caractéristique nécessitant l'usage de deux mains, et ne peut plus utiliser d'arme à deux mains. Cependant, un bouclier peut encore être fixé au bras blessé.
• **Amputé d'un bras :** mêmes malus que pour une main en moins, mais le personnage ne peut naturellement plus fixer un bouclier à ce bras.
• **Borgne :** le personnage voit sa CT réduite de -20% de manière permanente et il subit un malus de -20% aux tests de compétence et de caractéristique liés à la vue.

TABLE 6-5 : EFFETS CRITIQUES - JAMBE

1d10	Effet
1	Faux pas. Le personnage ne peut effectuer qu'une demi-action à son prochain tour.
2	La jambe est engourdie par le coup. La valeur de Mouvement du personnage est réduite de 1 pendant un round, durant lequel il ne peut pas esquiver et subit un malus de -20% aux tests d'Agilité utilisant cette jambe.
3	La jambe est hors d'usage jusqu'à ce que des soins soient prodigués. La valeur de Mouvement du personnage est réduite à 1 et il ne peut plus esquiver. Les tests d'Agilité utilisant cette jambe sont affectés d'un malus de -20%.
4	Armure endommagée. Le nombre de points d'Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu'à ce que l'armure soit réparée à l'aide d'un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Si le personnage n'a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2.
5	Jeté à terre et hébété. Tous les tests et les jets d'attaque du personnage sont affectés d'un malus de -30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds.
6	La jambe est littéralement détruite et le personnage est considéré comme étant sans défense. L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage.
7	La jambe est réduite à une masse de chair sanguinolente et le personnage est désormais considéré comme étant sans défense. L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre à jamais l'usage de son pied.
8	La jambe n'est plus qu'une masse de viande inutile et le personnage est désormais considéré comme étant sans défense. L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre sa jambe sous le niveau du genou.
9	Une artère importante a été sectionnée. En une fraction de seconde, le personnage s'évanouit, du sang giclant du moignon de sa jambe. Le choc et l'hémorragie lui assurent une mort presque instantanée.
10	Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.

• **Amputé d'un pied :** le personnage voit sa valeur de Mouvement réduite de moitié de manière permanente et il subit un malus de -20% aux tests de compétence et de caractéristique liés à la mobilité (dont Esquive).
• **Amputé d'une jambe :** mêmes malus que pour un pied en moins, mais le personnage ne peut plus utiliser la compétence Esquive.

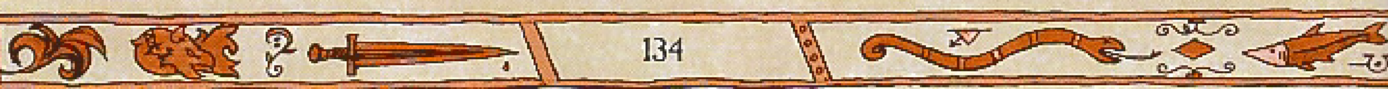






TABLE 6-6 : EFFETS CRITIQUES - TÊTE

1d10	Effet
1	Désorienté par le coup. Le personnage ne peut effectuer qu'une demi-action à son prochain tour.
2	Les oreilles sont touchées, bourdonnant et faisant perdre le sens de l'équilibre au personnage. Il ne peut pas effectuer d'action pendant un round.
3	Le coup inflige une horrible blessure au cuir chevelu. Le sang coule dans les yeux du personnage, lui infligeant un malus de -10% en CC jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
4	Armure endommagée. Le nombre de points d'Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu'à ce que l'armure soit réparée à l'aide d'un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Si le personnage n'a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2.
5	Jeté à terre et hébété. Tous les tests et les jets d'attaque du personnage sont affectés d'un malus de -30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds.
6	Assommé pour 1d10 rounds.
7	Inconscient pendant 1d10 minutes. Utilisez les règles de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage.
8	Le visage du personnage est réduit en bouillie et il est jeté à terre. Le personnage est désormais considéré comme sans défense. L'hémorragie est telle qu'il a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre à jamais l'usage de l'un de ses yeux.
9	Le crâne est transpercé par la puissance du coup. La mort est instantanée.
10	Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.

TABLE 6-7 : EFFETS CRITIQUES - CORPS

1d10	Effet
1	Le personnage a le souffle coupé par le coup. Tous ses tests et jets d'attaque subissent un malus de -20% pendant un round.
2	Touché à l'entrejambe. La douleur est telle que le personnage ne peut plus effectuer d'action pendant un round.
3	La férocité de l'attaque a fracturé plusieurs côtes. Le personnage subit un malus de -10% à sa CC jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
4	Armure endommagée. Le nombre de points d'Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu'à ce que l'armure soit réparée à l'aide d'un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Si le personnage n'a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2.
5	Jeté à terre et à bout de souffle. Tous les tests et jets d'attaque du personnage subissent un malus de -30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds.
6	Assommé pour 1d10 rounds.
7	Le coup provoque une grave hémorragie interne, et le personnage est désormais sans défense. L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu du personnage. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage.
8	La colonne vertébrale est pulvérisée et le personnage est jeté à terre. Il ne peut plus rien faire tant qu'il ne reçoit pas de soins, et il est désormais sans défense. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, il doit réussir un test d'Endurance pour éviter d'être paralysé à vie sous le niveau de la taille.
9	Plusieurs organes internes éclatent sous la violence du coup, causant la mort en quelques secondes.
10	Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.

POINTS DE DESTIN ET POINTS DE FORTUNE

Tous les personnages joueurs commencent le jeu avec un certain nombre de points de Destin (cf. **Chapitre 2 : La création de personnage**). Les points de Destin représentent la destinée et tout ce qui démarque les PJ des habitants moyens du Vieux Monde. Un personnage peut dépenser un point de Destin pour éviter de mourir de ses blessures, de maladie, d'empoisonnement, etc. et il le perd alors à tout jamais (bien que certains personnages puissent gagner de nouveaux points de Destin en récompense d'actions héroïques). Le MJ vous expliquera le fonctionnement de ces points au moment voulu, selon les indications qu'il aura lues dans le **Chapitre 9 : Le meneur de jeu**.

Le nombre de points de Destin d'un personnage permet également de déterminer son total de points de Fortune. Les points de Fortune sont liés aux points de Destin, mais ils présentent deux différences essentielles. Tout d'abord, les points de Fortune constituent une ressource qui se renouvelle. Chaque jour, un personnage peut dépenser un nombre de points de Fortune égal à son total de points de Destin. D'autre part, les points de Fortune ne sont pas des atouts aussi puissants que les points de Destin. Ils représentent les petits coups de chance du personnage, et sont de simples manifestations mineures de la grande destinée qui l'attend.

On peut utiliser les points de Fortune de quatre façons différentes :

1. Un joueur peut dépenser un point de Fortune pour relancer les dés lorsqu'il a raté un test de caractéristique ou de compétence. Il peut le faire à n'importe quel moment, et pas seulement au combat. Il ne peut utiliser qu'un point de Fortune quand il se livre à un test étendu.
2. Un personnage peut dépenser un point de Fortune pour bénéficier d'une parade ou d'une esquive supplémentaire. Cela permet au personnage de parer ou d'esquiver plus d'une fois par round, ce qui est normalement interdit.
3. Un personnage peut dépenser un point de Fortune pour gagner un bonus de 1d10 à son jet d'Initiative. En d'autres termes, le personnage lance 2d10 et ajoute le résultat à son Agilité pour déterminer son Initiative au début du combat.
4. Un personnage peut dépenser un point de Fortune pour gagner une demi-action supplémentaire durant son tour.

Les points de Fortune se renouvellent au début de chaque jour.






DÉGÂTS NATURELS

Les gourdins à pointes et les épées acérées ne sont pas les seuls causes de mortalité du monde de Warhammer. Chaque jour passé dans le Vieux Monde apporte son lot de périls, comme les incendies, l'asphyxie et la maladie. On les regroupe sous l'appellation collective de dégâts naturels, et les pages qui suivent sont consacrées à leur résolution. Les dégâts dus au poison, que l'on pourrait aussi considérer comme dégâts naturels, sont traités au **Chapitre 5 : L'équipement**.

Le feu



Les personnages subissent un certain nombre de points de dégâts à chaque round s'ils sont exposés au feu. En règle générale, les dégâts infligés par les feux vont de 1 (petit feu de camp) à 10 (fournaise infernale). Le MJ détermine le nombre de points de Blessures infligés en fonction de la taille du feu et de son intensité. Si un personnage est exposé à la même source de feu pendant deux rounds consécutifs ou plus, il doit réussir un test d'Agilité à chaque round pour éviter de prendre feu. Une fois enflammé, un personnage perd 1d10 points de Blessures à chaque round (sans tenir compte de l'armure ni du bonus d'Endurance) jusqu'à ce que le feu soit éteint.

Asphyxie



Il existe plusieurs façons de mourir par asphyxie. La noyade est la plus courante, mais l'inhalation de fumée ou de certains gaz a en définitive le même effet. Quand il est en danger d'être asphyxié, un personnage doit réussir un test d'Endurance par minute, avec un malus cumulatif de –10% à chaque nouveau test. Ainsi, le troisième test d'Endurance est affecté d'un malus de –20%. Quand il a raté deux tests, le personnage sombre dans l'inconscience. S'il n'est pas secouru dans les deux minutes qui suivent, le personnage étouffe et meurt.

Maladie



Les contagions et la peste font partie de la vie quotidienne de l'Empire. Les gens du peuple connaissent chaque année des épidémies variées ; certains comptent sur Shallya pour soigner leurs maux, tandis que d'autres placent leur foi dans les docteurs, ou les rebouteux. Quoi qu'il en soit, les vieux, les jeunes, les malchanceux et les individus dont l'hygiène est douteuse sont fréquemment victimes de maladies. Quand il est exposé à une maladie, un personnage doit réussir un test d'Endurance. En cas d'échec, il contracte la maladie. Elle dure un nombre de jours indiqué dans sa description, modifié par les résultats d'un deuxième test d'Endurance :chaque degré de succès écourte la durée d'une journée, tandis que chaque degré d'échec l'allonge d'autant. Tous les trois jours, un personnage doté de la compétence Soins peut également tenter d'aider le personnage. Un test réussi écourte la durée de la maladie d'un jour. Le personnage est guéri une fois la durée de la maladie écoulée.

• Présentation des maladies

Nom

Description : indique les effets répugnants de la maladie.
Durée : durée en jours de la maladie.
Effets : la victime subit ces malus tant qu'elle est malade.

La diarrhée sanglante

Description : le terme de flux de ventre est communément employé pour toute maladie qui amène le malade à se vider en peu de temps. Les portes des cabinets d'aisance ne connaissent pas de relâche quand le flux arrive en ville. Il s'agit là d'une affection particulièrement désagréable, que l'on prend souvent pour un châtiment divin à l'encontre des impies. Les remèdes en sont particulièrement répugnants : inhalation de fumées sulfureuses, ingestion de boudin, « bouchons » de liège, de cire, ou badigeon de graisse de porc et de linotte.
Durée : 3 jours
Effets : une grave déshydratation inflige un malus de –10% à toutes les caractéristiques du personnage.

La courante galopante

Description : cette affliction ardente, puante et répugnante est assez répandue chez ceux qui ne sont guère regardants quant à la propreté et à la préparation de leurs repas. Connue à Altdorf sous le nom de « Vengeance des Rumsters », d'après le terme désignant les tourtes à la « viande » d'origine douteuse vendues pour un sou par des marchands halflings, elle amène bien des visiteurs affamés de la capitale à « dépenser deux sous au lieu d'un ». Le repos, de l'eau pure et beaucoup de linges d'aisance sont les seuls remèdes.
Durée : 5 jours
Effets : ces douloureux ravages intestinaux infligent un malus de –20% à toutes les caractéristiques du personnage.

La variole verte

Description : cette horrible maladie a défiguré plus d'une victime. Les premiers symptômes rappellent un simple rhume : éternuements, frissons... mais la maladie montre bientôt son vrai visage. Le malade est généralement alité quand les premiers furoncles commencent à pousser. En une dizaine de jours, le voilà constellé de larges plaies de la taille d'un sou, d'où suinte un pus verdâtre. Frappé d'une terrible fièvre, le corps de la victime exhale une odeur reconnaissable entre toutes. S'il survit à la variole, le malade reste couvert de cicatrices verdâtres sur le visage, la gorge et les épaules. La variole verte peut ressurgir à n'importe quel moment de la vie de la victime, la densité et la taille des stigmates augmentant à chaque fois. Seul un lourd maquillage peut dissimuler ces marques distinctives.
Durée : 14 jours
Effets : chaque jour, le personnage frappé par la variole verte doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre 5% dans toutes les caractéristiques de son profil principal. Si son Endurance tombe à 0 ou moins, le personnage meurt. Si la victime survit, elle doit réussir un test d'Endurance pour éviter de subir un malus permanent de –10% à ses tests de Sociabilité liés à l'apparence physique ou à la beauté.

Les Kruts

Description : la légende veut que ce furent des gardiens de troupeau nains qui ramenèrent des montagnes ces rougeurs crépusculaires et provoquant de vives démangeaisons. Exaspérantes, douloureuses et embarrassantes, ces inflammations se concentrent sur les cuisses, le torse et l'aine. Transmise par le toucher, cette maladie infectieuse est une sorte de stigmate social. Associant parfois cette maladie aux chèvres et autres animaux, la sagesse populaire préconise de raser les zones touchées et de les badigeonner de térébenthine.
Durée : 5 jours
Effets : l'irritation constante inflige un malus de –5% à l'Agilité et à la Sociabilité du personnage. Durant les combats, il doit réussir un test de Force Mentale à chaque round, au début de son tour, pour éviter de passer une demi-action à se gratter.

La pourriture de Neiglish

Description : cette maladie insidieuse est de loin la plus crainte de toutes les afflictions de l'Empire. Si la plupart des maladies détruisent le corps, cette putréfaction répugnante dévore l'âme de ses victimes. Le malade souffre de furoncles, de fièvre et de violentes diarrhées tandis que la pourriture flétrit son corps comme une lèpre. La majorité des malades meurent avant que les derniers symptômes apparaissent, car les mutations troublantes que la maladie inflige à ses victimes suffisent à les faire sombrer dans la démence. Beaucoup murmurent qu'il s'agit là de l'œuvre du Seigneur des Mouches, prenant dans ses filets les âmes de ses futurs servi-








teurs. Seule la plus puissante magie liée à Shallya peut guérir la pourriture de Neiglish. Pour la plupart des victimes, c'est une sentence de mort.
Durée : 30 jours.
Effets : chaque jour, le personnage frappé par la pourriture de Neiglish doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre 5% dans toutes les caractéristiques de son profil principal. Si son Endurance tombe à 0 ou moins, le personnage meurt. À la fin de chaque semaine où le personnage a souffert de la maladie, lancez les dés sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos**, page 227.

Le scorbut dément

Description : cette dangereuse maladie cause des abcès aux lèvres, à la langue et aux gencives. Quand ceux-ci éclatent – généralement à la suite d'un éternuement – un pus infectieux au goût répugnant est projeté, généralement jusqu'à un mètre cinquante de distance. Une fièvre brûlante provoque des hallucinations et une terrible soif chez le malade, qui doit être baigné d'eau et gardé au frais à n'importe quel prix. Les victimes de cette forme de démence peuvent tout saccager sur leur passage, se livrer à de choquants aveux et causer de dangereux scandales. Un remède de matrone consiste à attacher le malade à une planche solide et à le forcer à ingurgiter un grog fait de vinaigre et de jus de citron vert, ou une grenouille vivante.
Durée : 7 jours
Effets : la victime est à ce point abattue que toutes les caractéristiques de sa feuille de personnage sont réduites de moitié (arrondies au supérieur). Pour essayer de faire autre chose que de récupérer, elle doit réussir un test de Force Mentale : en cas d'échec, c'est le MJ qui décide ce que fait le personnage. En raison des graves hallucinations dues à la maladie, ce peut être quasiment n'importe quoi.

La fièvre du pied purulent

Description : cette affreuse maladie répandue chez les halflings a débordé des frontières du Moot pour frapper l'Empire. On ne sait pas vraiment comment elle se transmet. Certains affirment qu'il suffit de partager un siège avec un membre des « petites gens » pour être infecté. Les malheureuses victimes de cette fièvre sont prises de sueurs, de tremblements et de nausées, tandis que leurs pieds émettent une puanteur épaisse. La méthode communément utilisée pour soigner cette maladie est de « combattre le mal par le mal », c'est-à-dire de frotter les pieds malades avec de la viande pourrie, des excréments et autres, pour « repousser » la maladie.
Durée : 4 jours
Effets : la maladie inflige un malus de –20% à toutes les caractéristiques de son profil principal. Le malade et tous les personnages situés dans un rayon de 4 mètres subissent un malus de –10% aux tests de Perception liés à l'odorat, car l'odeur des pieds de la victime est incroyablement odieuse.

La toux du charançon

Description : les petits insectes vivant dans les réserves de paille, de blé et de farine provoquent cette toux déchirante. Passer trop de temps dans les zones infestées provoque une forte toux grasse, entraînant un souffle court et un bruit de gorge distinctif. Les rebouteux affirment souvent pouvoir la soigner par l'inhalation des vapeurs de diverses mixtures – dont certaines créent rapidement une forte dépendance.
Durée : 3 jours
Effets : la toux inflige un malus de –10% à toutes les caractéristiques de son profil principal et réduit sa valeur de Mouvement de 2.

DÉPLACEMENT

Le mouvement a déjà été présenté dans le cadre du combat et d'autres situations où le temps est divisé en rounds de dix secondes. Le déplacement en temps narratif, ainsi que les règles concernant les sauts, les chutes et le vol, sont décrits ci-dessous. La natation et l'escalade sont toutes deux couvertes dans la description des compétences du même nom (cf. **Chapitre 4 : Compétences et talents**).

Déplacement narratif

La grande majorité des déplacements ont lieu au cœur de l'histoire ou de la narration, et peuvent donc être gérés rapidement. Il n'est pas nécessaire de rendre le voyage aussi fastidieux pour les joueurs qu'il l'est pour leurs personnages. Le MJ peut simplement spécifier quelque chose comme : « après une marche exténuante de huit heures, vous finissez par arriver à Nuln, affamés et découragés. » Certains MJ préfèrent survoler ce genre de choses (« cela vous prend environ une semaine »), d'autres favorisent le réalisme et en profitent pour étayer un peu plus leur histoire. Les tables de déplacement 6-8 et 6-9 seront utiles à ces derniers.

La **Table 6-8 : déplacements locaux en mètres par minute** sert pour les voyages limités dans l'espace, comme à l'intérieur d'une ville, d'un village ou d'une vallée. La **Table 6-9 : déplacements terrestres en kilomètres par heure** couvre les longs voyages, comme ceux qui mènent d'une ville à une autre. Les deux tables sont basées sur la caractéristique de Mouvement et ont deux colonnes, déplacement ralenti et déplacement normal.

Déplacement ralenti : utilisez cette colonne quand vous vous déplacez prudemment ou sur un terrain difficile comme dans des bois, des marais ou des collines. Cette colonne est aussi appropriée pour les formations militaires en marche.

Déplacement normal : cette allure est la vitesse typique pour les petits groupes en rase campagne ou sur des routes.





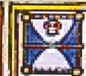



TABLE 6-8 : DÉPLACEMENTS LOCAUX EN MÈTRES PAR MINUTE

Valeur de Mouvement	Déplacement ralenti	Déplacement normal
1	12	24
2	24	48
3	36	72
4	48	96
5	60	120
6	72	144
7	84	168
8	96	192
9	108	216
10	120	240

TABLE 6-9 : DÉPLACEMENT TERRESTRE EN KILOMÈTRES PAR HEURE

Valeur de Mouvement	Déplacement ralenti	Déplacement normal
1	0,75	1,5
2	1,5	3
3	2	4
4	2,75	5,5
5	3,5	7
6	4,25	8,5
7	4,75	9,5
8	5,5	11
9	6, 25	12,5
10	7	14



TABLE 6-10 : DÉGÂTS DUS AUX CHUTES

Hauteur de chute	Dégâts
3 mètres	3
6 mètres	5
9 mètres	7
12 mètres	9
15 mètres	11
18 mètres	13
21 mètres	15
24 mètres	17
25 mètres ou +	20

Le MJ peut modifier ces allures de déplacement en fonction de circonstances défavorables, comme le climat, l'obscurité, l'encombrement des routes et des rues, les charges portées, etc. La meilleure façon de procéder est de réduire la distance parcourue d'un certain pourcentage. Le MJ peut décider, par exemple, qu'une légère bruine a réduit la distance parcourue de 10% pour la journée. Une bonne journée de voyage compte huit heures de déplacement. Il est possible de faire plus, mais le MJ devrait réduire la vitesse de déplacement de 10% cumulatifs par heure de voyage supplémentaire.
Les groupes de voyageurs se déplacent toujours à la vitesse du membre le moins rapide.

Sauts et chutes



Un saut désigne une chute verticale contrôlée, et un personnage qui saute atterrit généralement sur ses pieds. Sauter est une action complète. Si un personnage est poussé ou tombe par accident, il ne saute pas mais fait une chute.
Quand un personnage fait une chute, il perd des points de Blessures, comme s'il subissait un coup dont les dégâts sont basés sur la hauteur de chute. Reportez-vous à la **Table 6-10 : dégâts dus aux chutes** et arrondissez les hauteurs si nécessaire. Les dégâts dus aux chutes sont réduits par le bonus d'Endurance, mais pas par l'armure. Si le résultat du dé de dégâts est un 10, le personnage doit réussir un autre test d'Agilité pour éviter d'avoir à ajouter 1d10 aux dégâts. Le personnage doit aussi réussir un test d'Agilité pour garder ce qu'il tient en main lors de sa chute.
Quand il saute, un personnage doit réussir un test d'Agilité pour chaque tranche de 3 mètres (arrondir au supérieur) de descente. S'il échoue à un test, il chute sur le reste de la distance à parcourir (et n'a plus besoin de faire d'autres tests). Cela signifie que si le personnage rate son premier test, il chute sur toute la distance. Si le personnage a la compétence Expression artistique (acrobate), il peut l'utiliser à la place de son Agilité s'il le désire.

Exemple : *Sven, un Voleur nain, se trouve sur un toit quand un Garde vigilant le détecte. Sven tente de sauter du toit pour atterrir au sol. Le MJ détermine qu'il s'agit d'un saut d'environ 9 mètres. Sven doit réussir trois tests d'Agilité pour sauter sans se blesser (un pour chaque tranche de 3 mètres de saut). Il réussit facilement le premier, mais rate maladroitement le deuxième. Sa descente contrôlée se transforme en chute désespérée. Comme il avait parcouru 3 mètres avec son premier test réussi, il ne subit des dégâts que pour le reste de la distance (dans ce cas : 6 mètres). Selon la **Table 6-10 : dégâts dus aux chutes**, une chute de 6 mètres inflige un coup dont la valeur de dégâts est de 5.*

Saut en longueur



Un saut en longueur permet de parcourir une distance horizontale. On l'utilise pour bondir de toit en toit ou pour franchir des fossés, etc. Un saut en longueur est une action complète.

Il existe deux types de saut en longueur : avec ou sans élan.

Avant un saut en longueur avec élan, le personnage doit courir sur une distance en mètres pouvant aller jusqu'à deux fois sa valeur de Mouvement, mais doit au moins parcourir 4 mètres (2 cases) en ligne droite avant de sauter. La longueur maximale du saut, en mètres, est égale à la valeur de Mouvement plus le bonus de Force du personnage. Celui-ci doit néanmoins réussir un test de Force. Pour chaque degré d'échec, la distance parcourue au cours du saut est réduite de 1 mètre (jusqu'à un minimum de 1 mètre). Si le personnage dispose de la compétence Expression artistique (acrobate), il peut l'utiliser à la place de sa Force si le joueur le désire.

Exemple : *notre ami Sven est de retour sur les toits. Pour atteindre le bâtiment qu'il veut piller, il doit accomplir un saut en longueur de 6 mètres. Sven a 3 en Mouvement, un bonus de Force de 4, et peut donc sauter une longueur maximale de 7 mètres (3+4=7). Avec sa Force de 42%, Sven effectue son test et obtient 63%. Il échoue donc de 21%, ce qui équivaut à deux degrés d'échec, et la distance parcourue par Sven est réduite de 2 mètres. Il n'a finalement sauté que de 5 mètres : c'est un peu court… et Sven prend donc une nouvelle leçon de chute libre.*

Un saut sans élan est à peu près semblable, sauf que la distance finale parcourue est réduite de moitié (arrondir au supérieur). La distance verticale parcourue en mètres par le personnage qui saute (au cas où cela aurait une importance) est égale à M-2. Comme la distance horizontale, la distance verticale est réduite de 1 mètre par degré d'échec (minimum 1). Un résultat de zéro ou moins indique que le personnage a gagné assez d'altitude pour bondir, mais pas assez pour franchir un obstacle.

VOLER

Voler n'est pas très courant dans les parties de *WJDR*, car le vol ne concerne que certaines créatures et un nombre restreint de sorts. Inclure des monstres volants dans la partie nécessite de penser en trois dimensions, ce qui peut représenter un défi. Les règles suivantes vous fourniront un système assez abstrait permettant de gérer le vol dans les parties de *WJDR*.

Types de vol et déplacement

Les créatures et personnages volants sont répartis en deux catégories, chacune représentée par un talent : Lévitation et Vol (voir **Chapitre 4 : Compétences et talents**). Un personnage en lévitation peut se déplacer dans les airs, mais jamais à plus de 2 mètres d'altitude. Un personnage utilisant le vol peut s'élancer dans les airs comme un oiseau. Chaque créature ou personnage volant dispose d'une caractéristique supplémentaire nommée Mouvement en vol. Celle-ci fonctionne comme le Mouvement, mais ne s'applique qu'au vol. Le Mouvement en vol d'une créature est indiqué entre parenthèses après la valeur de Mouvement. Ainsi, une créature disposant d'une valeur de Mouvement 3(8) dispose d'un Mouvement au sol de 3 et d'un Mouvement en vol de 8. Les sorts de vol indiquent précisément le Mouvement en vol qu'ils confèrent. Quand il est dans les airs, un personnage doit au moins effectuer une action de mouvement durant chaque round pour éviter de chuter. Les personnages en lévitation atterrissent simplement, ce qui ne cause aucun dégât. Ceux qui sont à basse altitude subissent les mêmes dégâts que pour une chute de 15 mètres, tandis que ceux qui sont à haute altitude subissent les mêmes dégâts que pour une chute de 25 mètres ou plus. Reportez-vous aux règles de chutes, page 138, pour plus de détails. Les actions de charge et de course comptent aussi comme des mouvements (bien que les joueurs puissent préférer les termes « monter » ou « piquer en flèche » lorsqu'ils courent en vol !).

Altitude

Il y a trois niveaux d'altitude au-dessus du sol : en lévitation, à basse altitude et en haute altitude, qui affectent le jeu comme suit.

Lévitation : juste au-dessus du sol, et pas plus haut que 2 mètres. Les personnages peuvent franchir les obstacles ou les fosses sans difficulté, mais les attaques fonctionnent comme d'ordinaire :les personnages peuvent à la fois attaquer et être attaqués comme un personnage au sol.

Basse altitude : vol à une altitude de 15 mètres ou moins. Le personnage ne peut pas être attaqué ni attaquer au corps à corps, mais les tirs et les sorts sont possibles. Le personnage ne subit aucun malus quand il tire sur des cibles en contrebas, mais tous ceux qui lui tirent dessus le traitent comme étant éloignée de 16 mètres (8 cases) supplémentaires, et subissent un malus de -10% en Capacité de Tir.

Haute altitude : vol bien au-dessus du sol, et hors de portée de toutes les attaques (même celles d'un personnage à basse altitude). Le personnage peut seulement attaquer ou être attaqué par d'autres créatures en haute altitude.

Un personnage peut monter ou descendre d'un niveau d'altitude durant chaque action de mouvement qu'il effectue. S'il « charge » ou « court », le personnage peut monter ou descendre de deux niveaux d'altitude.

Exemple : *Garmon, Sorcier Céleste, lance le sort* ailes célestes, *qui lui confère un Mouvement en vol de 6. À son prochain tour, il effectue deux actions de mouvement. Lors de la première, il passe du plancher des vaches à l'altitude « en lévitation » et se déplace de 12 mètres (6 cases). Lors de la seconde, il monte de l'altitude « en lévitation » à basse altitude et se déplace de 12 autres mètres (6 cases). Si un archer se trouvait à 24 mètres (12 cases) de distance et tirait sur Garmon, la portée du tir serait de 40 mètres (20 cases) car voler à basse altitude ajoute 16 mètres (8 cases) à la distance du tir.*



Combat aérien

Les personnages ou les créatures volant à basse ou haute altitude peuvent entamer un combat au corps à corps, mais celui-ci fonctionne différemment d'un combat ordinaire. Les créatures volantes doivent conserver leur élan pour éviter de tomber au sol, elles ne peuvent donc pas tenir leurs positions et combattre nez à nez avec leur adversaire. Pour engager un combat aérien, les personnages doivent se trouver à la même altitude (basse ou haute). Ils doivent ensuite effectuer une charge, avec une importante différence : quand une charge est pratiquée en vol, les personnages peuvent porter leur attaque à n'importe quel point de leur déplacement. Cela simule le fait de voler à côté de l'adversaire et de lui asséner un coup en passant.

Exemple : *Garmon et une harpie volent tous deux à basse altitude. À son tour de jeu, Garmon décide d'attaquer la harpie au corps à corps, et effectue une charge. Son Mouvement en vol de 6 lui permet de se déplacer de 24 mètres (12 cases) et d'effectuer une attaque à n'importe quel moment durant son mouvement. Garmon se déplace de 16 mètres (8 cases), ce qui l'amène près de la harpie. Il porte alors son coup et se déplace des 8 mètres restants (4 cases) une fois l'attaque résolue.*

Les créatures volantes se trouvant à la même altitude peuvent se tirer dessus et se lancer des sorts normalement.

• Forcer l'ennemi à perdre de l'altitude

Plutôt que de frapper un adversaire volant dans le cadre d'une charge, un personnage peut tenter de le ramener vers le sol. Si le personnage réussit son attaque, aucun dégât n'est infligé, mais les deux combattants effectuent un test de Force opposé. Si l'assaillant l'emporte, il entraîne son adversaire au niveau d'altitude inférieur, et peut continuer son déplacement si celui-ci n'est pas terminé. Si le défenseur l'emporte, la tentative est ratée et l'assaillant peut poursuivre son déplacement si celui-ci n'est pas terminé. En cas d'égalité, les deux combattants restent accrochés l'un à l'autre et chutent tous deux au sol, où ils subissent des dégâts de chute fonction de l'altitude.



LA MAGIE

« La magie s'est considérablement affaiblie depuis les temps anciens. S'il est heureux que les hordes de démons qui infestaient jadis les terres aient disparu, les formes de magie les plus puissantes ne sont désormais qu'un souvenir. Il n'y a guère que dans certains artefacts, comme le Marteau de Sigmar, que l'on trouve encore l'empreinte de la grandeur d'antan. »

— Maximilien, hiérophante de l'Ordre Lumineux

Chapitre VII



Bien que la magie imprègne tous les recoins de l'univers de Warhammer, les lanceurs de sorts y sont peu courants. Les mystères des arcanes ne sont connus que de quelques personnes, tandis que les croyances erronées, idées reçues et autres superstitions sur la magie restent monnaie courante. Les gens du peuple pourraient vous raconter tout un tas de choses au sujet de la magie ; qu'elles soient vraies ou fausses est un autre problème…

« La magie, c'est dangereux et maléfique ! »

« Les sorciers du feu savent soigner les rhumes en frottant l'front du bougre avec sa morve. »

« Tous les sorciers sont fous ! Et quand ils ont l'air normaux, faut s'en méfier deux fois plus. »

« Les halflings et les nains craignent pas la magie, vous savez. C'est comme pour excuser la sale tête que les dieux leur ont donnée. »

« Les elfes font d'la 'haute magie' qu'est différente d'la magie des hommes. Faut toujours qu'ils fassent les intéressants ces elfes. »

« La magie, ça a à voir avec le Chaos, d'ailleurs, y paraîtrait qu'ça vous donne des verrues. »

« Ya bien que quelq'z'hommes qui savent faire la magie, et personne sait donc pourquoi. »

« Ça fait belle lurette qu'on chasse et qu'on tue les sorciers. Et on a ben raison ! Ces sales jeteurs de sorts, ça peut faire des dégâts, vous savez. »

« Pendant la Grande Guerre contre le Chaos, Magnus le Pieux a permis qu'on fasse les collèges de magie, du genre : combattre le feu par le feu, vous voyez. »

« Paraît qu'y a huit collèges de magie, à Altdorf d'après c'que j'sais. »

« Ces sorciers en culottes étranges y s'font appeler magisters. »

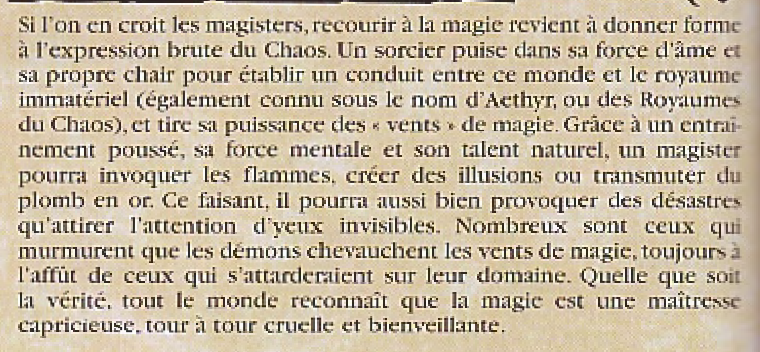
« On dit qu'les sorciers sont transformés par la magie qu'ils font. Et ben, c'est pour ça qu'les sorciers d'Ambre y z'ont des grosses pattes pleines de poils. »

« Les sorciers qui vont pas dans un collège, y sont condamnés à exploser, à met' le feu partout ou à s'liguer avec les Dieux Sombres. »

« Si tu t'retrouves face à un sorcier rebelle, le moins pire, c'est toujours d'app'ler les répurgateurs. Sans ça, t'as plus qu'à essayer d'l'accrocher à un arb' et d'y met' le feu. »

Les sorciers, cela va de soi, n'ont pas le même regard sur leur art.

La nature de la magie



Si l'on en croit les magisters, recourir à la magie revient à donner forme à l'expression brute du Chaos. Un sorcier puise dans sa force d'âme et sa propre chair pour établir un conduit entre ce monde et le royaume immatériel (également connu sous le nom d'Aethyr, ou des Royaumes du Chaos), et tire sa puissance des « vents » de magie. Grâce à un entraînement poussé, sa force mentale et son talent naturel, un magister pourra invoquer les flammes, créer des illusions ou transmuter du plomb en or. Ce faisant, il pourra aussi bien provoquer des désastres qu'attirer l'attention d'yeux invisibles. Nombreux sont ceux qui murmurent que les démons chevauchent les vents de magie, toujours à l'affût de ceux qui s'attarderaient sur leur domaine. Quelle que soit la vérité, tout le monde reconnaît que la magie est une maîtresse capricieuse, tour à tour cruelle et bienveillante.

• Les vents de magie

À l'instar de l'étoiles à huit flèches du Chaos, la magie se présente tels huit vents soufflant sur l'étendue du monde, porteurs de l'énergie du Chaos. Si la magie brute ne fait qu'un avec les Royaumes du Chaos, elle se divise en huit « couleurs » en pénétrant dans ce monde à la manière de la lumière du soleil au travers d'un prisme. Ces huit éléments sont collectivement appelés vents de magie, et les lanceurs de sorts acquièrent leur puissance magique en puisant dans l'un ou l'autre de ces vents. Certains le font en se joignant à un ordre dédié à l'étude de l'une des couleurs de la magie. D'autres préfèrent compter sur la prière, la chance ou l'instinct. Dans la mesure où tous jouent avec l'essence même du Chaos, ces lanceurs de sorts, quelle que soit leur méthode, risquent leur vie et même leur âme en se frottant à la magie.

La **Table 7-1 : les vents de magie** détaille les huit vents. Elle présente la couleur de chacun, précise leur nom courant, leur appellation runique et le nom des ordres qui les étudient. Vous trouverez davantage de renseignements sur chacun des vents dans les descriptions des Domaines occultes, page 149.

• Types de magie

Il existe deux types principaux de magie : la divine et l'occulte. Les lanceurs de sorts occultes, que l'on appelle généralement sorciers,




TABLE 7-1 : LES VENTS DE MAGIE

Couleur	Nom courant	Appellation runique	Collège de magie associé	Domaine associé
Blanc	Lumière	*Hysh*	Ordre Lumineux	Lumière
Bleu	Céleste	*Azyr*	Ordre Céleste	Cieux
Jaune	Or	*Chamon*	Ordre Doré	Métal
Vert	Jade	*Ghyran*	Ordre de Jade	Vie
Brun	Ambre	*Ghur*	Ordre d'Ambre	Bête
Rouge	Flamboyant	*Aqshy*	Ordre Flamboyant	Feu
Gris	Ombre	*Ulgu*	Ordre Gris	Ombre
Pourpre	Améthyste	*Shyish*	Ordre d'Améthyste	Mort

recourent à des formules magiques et usent de leur propre force mentale pour contrôler et employer les vents de magie.

Les lanceurs de sorts divins, communément appelés prêtres, recourent à la foi et à des rituels religieux pour façonner la magie. C'est ainsi que les sorciers sont convaincus que leur propre force intérieure est à l'origine de leurs sorts, tandis que les prêtres croient que leur magie est un don des dieux en récompense de leur dévotion et de leurs prières. La magie divine, extrêmement codifiée, présente souvent moins de dangers que la magie occulte. Mais toute magie est chargée de périls, comme le démontre largement la magie noire, sous-ensemble de la magie occulte, dont les adeptes ont choisi de prendre des risques encore plus grands dans l'espoir d'une puissance accrue. Pour plus de renseignements sur la magie noire, reportez-vous à la page 159.

La magie et les races

Les halflings et les nains semblent bénéficier d'une certaine résistance à l'influence de l'Aethyr et ne disposent pas de lanceurs de sorts comme les autres races. Chez les elfes, en revanche, la capacité à manipuler cette puissance semble courante, sinon « naturelle » chez les plus nobles d'entre eux, quand seuls quelques humains naissent avec le don de voir et de puiser dans les vents de magie. Il faut attendre la naissance de mille hommes pour espérer en trouver un avec le moindre potentiel magique. Si l'on prend mille de ces enfants talentueux, l'un d'entre eux pourra démontrer un don remarquable. Et dix mille de ces sorciers remarquables ne donneront probablement qu'un élément assez puissant pour devenir l'un des légendaires sorcier de bataille. Pour la plupart, le manque d'entraînement condamne leurs aptitudes à l'état embryonnaire, à des manifestations tout juste étranges de la magie vulgaire.

Étudier la magie

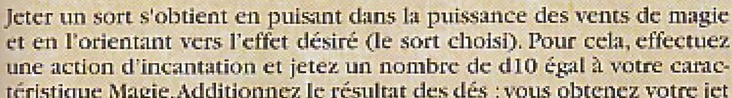
Avant de pouvoir lancer des sorts, vous devez remplir quatre conditions :

- Présenter une valeur en caractéristique de Magie au moins égale à 1.
- Connaître la compétence Focalisation.
- Parler une langue mystique.
- Avoir accès aux sorts par le biais d'un talent suivant : Inspiration divine, Magie mineure, Science de la magie, Sombre savoir.

La manière la plus rapide de remplir ces conditions consiste à entreprendre une carrière de lanceur de sorts, telle que Prêtre ou Sorcier. Seules ces carrières présentent une augmentation en Magie dans leur plan de carrière.



Lancer un sort



Jeter un sort s'obtient en puisant dans la puissance des vents de magie et en l'orientant vers l'effet désiré (le sort choisi). Pour cela, effectuez une action d'incantation et jetez un nombre de d10 égal à votre caractéristique Magie. Additionnez le résultat des dés : vous obtenez votre jet d'incantation. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté du sort, vous réussissez à le lancer. Vous pouvez lancer moins de d10 que ne vous l'autorise votre caractéristique Magie si vous le désirez (ce qui est d'ailleurs souvent une bonne option). Lancer un sort constitue souvent une action étendue, ce qui vous oblige à continuer l'incantation jusqu'à l'avoir terminée. Comme les règles normales l'autorisent, vous pouvez interrompre une incantation avant son terme, mais cela engendre la dépense de toutes les actions entreprises.

Exemple : *Altronia, Maîtresse sorcière elfe, tente de lancer un sort d'*explosion flamboyante *requérant une demi-action. Sa valeur de Magie s'élevant à 3, elle peut jeter 3d10 pour lancer le sort. La difficulté d'*explosion flamboyante *étant élevée (22), elle choisit de jeter tous ses dés. Elle obtient 7+7+8=22 sur son jet d'incantation, ce qui égale la difficulté du sort et suffit donc à le lancer avec succès.*

• Focalisation et ingrédients

Il existe deux manières d'augmenter vos chances de lancer un sort. La première consiste à effectuer un test de Focalisation juste avant de lancer le sort, la compétence Focalisation vous aidant à canaliser l'énergie des vents de magie. Si le test est réussi, un bonus égal à votre valeur de Magie s'ajoute au jet d'incantation. Si vous recourez à la Focalisation, l'incantation du sort doit être votre action suivante.

Pour accroître encore vos chances, vous pouvez aussi utiliser des ingrédients spéciaux. Le bon ingrédient peut vous octroyer un bonus allant de +1 à +3 à votre jet d'incantation. Tout ingrédient ne peut servir qu'à une seule incantation de sort et vous devez en décider l'utilisation avant de faire le jet de dés. La disponibilité des ingrédients peut varier en fonction du lieu où vous vous trouvez et de la nature de l'objet, mais

LES VOIES DE LA MAGIE

Les elfes professent que les huit domaines magiques ne sont qu'une version fragmentée des pouvoirs ultimes que maîtrisent leurs sorciers. Face à la puissance brute du Chaos, l'esprit humain est prompt à se fissurer et à se briser en morceaux, ne laissant du plus robuste des hommes qu'une carcasse bredouillante. Pour se garder de ce travers, les ordres de magie ne s'occupent individuellement que d'une facette de l'art magique, à travers laquelle ils canalisent toute leur science.

Ceux qui frayent avec la magie apparaissent souvent étranges aux yeux des gens normaux. Si les sorciers façonnent les vents de magie, ils sont eux-mêmes modelés par la puissance qui les traverse. Les magisters en arrivent à refléter les domaines magiques qu'ils étudient et n'éprouvent le monde que par le biais des principes enseignés dans leur collège. Nombreux sont les pratiquants de l'art qui perçoivent des couleurs chatoyantes et des vagues de puissance à travers le ciel, un talent appelé « le troisième œil ».

Un sorcier Flamboyant peut ainsi se retrouver attiré par la chaleur et l'énergie crépitante qui dansent autour du crâne d'un pyromane hystérique ou paralysé devant une flamme qui vacille. Un sorcier d'Ambre pourra parler de la magie bestiale qui traverse le corps des animaux et les lieux sauvages, qu'elle s'exprime par le grognement d'un ours en captivité ou le cabrage d'un formidable destrier. Les gens simples, bien entendu, évoquent dans leur barbe la folie des sorciers, et au moindre prétexte, courent chercher le maillet et les clous ou préparer le bûcher à sorcières.





d'une manière générale, les ingrédients conférant un bonus de +1 sont courants, ceux qui donnent un bonus de +2 sont inhabituels et ceux qui octroient un bonus de +3 sont rares. Les ingrédients les plus secrets ne peuvent s'acquérir dans une boutique et nécessitent souvent de prendre des risques personnels lors de leur recherche.

Exemple : *Heinz, Compagnon sorcier, tente de lancer un sort de passerelle tellurique. Disposant d'une valeur de Magie de 2, Heinz voudrait augmenter ses chances de réussite. Il commence par dépenser une demi-action pour effectuer un test de Focalisation. S'il réussit ce test, il obtiendra +2 à son jet d'incantation. Heinz échoue à son test, mais heureusement, tout n'est pas perdu, car il a également décidé de recourir à un ingrédient. Il tire une clé de fer de sa poche, ingrédient adapté au sort* passerelle tellurique, *et s'en sert pendant l'incantation, ce qui lui confère un bonus de +2. Il obtient 12 à son jet d'incantation, ce qui se serait normalement soldé par un échec, mais le bonus amène ce résultat à 14 (difficulté de* passerelle tellurique*), ce qui lui permet de lancer le sort.*

• Échec automatique

On ne peut jurer de rien dès qu'il s'agit de magie. Quelle que soit la difficulté du sort ou même les effets des vents de magie (cf. **Vents variables**, page 145), si tous les d10 de votre jet d'incantation donnent un résultat de 1, le sort échoue. De plus, il vous faudra dans ce cas réussir un test de Force Mentale, sous peine de recevoir un point de Folie, l'énergie indomptée consumant votre esprit. Dans la mesure où ils ne jettent au départ qu'un seul d10, les lanceurs de sorts débutants courent de plus grands risques que leurs aînés plus expérimentés.

Exemple : *Horst, Sorcier de village dont la valeur en Magie est de 1, en a assez d'étudier à la lueur crépitante d'une chandelle et décide de lancer le sort* flammerole*. Il effectue son jet d'incantation avec son unique d10 et obtient 1, ce qui fait échouer le sort. Il réalise alors un test de Force Mentale, le rate et acquiert par conséquent 1 point de Folie. Cela le dissuadera peut-être à l'avenir de recourir à la magie de manière aussi frivole.*

• La Malédiction de Tzeentch

La magie occulte peut se montrer très capricieuse. Plus vous dépensez d'énergie pour lancer un sort, plus les choses risquent de mal se passer. Si un sorcier manipule mal les vents de magie, il peut provoquer un écho dissonant dans la trame de l'Aethyr, ce qui a des résultats parfois catastrophiques. C'est ce que l'on appelle la Malédiction de Tzeentch. Tous les sorciers ne révèrent pas Tzeentch, dieu du Chaos, Seigneur de la Magie et du Changement, mais tous le craignent.

Si vous êtes un lanceur de sorts occultes, la Malédiction de Tzeentch se manifestera à chaque fois que vous obtiendrez des résultats doubles, triples ou quadruples sur vos jets d'incantation. Plus vous jetez de d10, plus le risque s'accroît.

Si vous obtenez des dés doubles, effectuez un jet de pourcentage et consultez la **Table 7-2 : échos mineurs du Chaos**. Si vous obtenez des triples, faites la même chose, mais en consultant la **Table 7-3 : échos majeurs du Chaos**. En cas de dés quadruples, référez-vous à la **Table 7-4 : échos destructeurs du Chaos**. Plusieurs répétitions sur un même jet d'incantation signifient qu'il se produit plusieurs manifestations. Imaginons par exemple que vous obteniez deux fois des dés doubles en jetant 4d10 : il vous faudra alors tirer deux fois sur la **Table 7-2 : échos mineurs du Chaos**.

S'il en a l'inspiration, le MJ peut improviser des échos du Chaos adaptés au contexte. Si tel est le cas, les tables pourront le guider pour décider de la longueur, de la sévérité et du type d'effets engendrés par la Malédiction de Tzeentch.

Même en subissant la Malédiction de Tzeentch, votre sort sera tout de même lancé avec succès si votre jet d'incantation égale ou dépasse la difficulté correspondante.

Exemple : *Retrouvons Altronia, d'un exemple précédent. Celle-ci vient juste de réussir à lancer son* explosion flamboyante*. Cependant, rappelez-vous qu'elle a obtenu deux 7 sur son jet d'incantation. Si cela lui a permis de lancer le sort, c'est également ce qui provoque la Malédiction de Tzeentch. Altronia doit alors consulter la* ***Table 7-2 : échos mineurs du Chaos*** *pour voir ce qui se produit.*

TABLE 7-2 : ÉCHOS MINEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	**Sorcellerie.** Le lait et le vin tournent à l'aigre et la nourriture se gâte dans un rayon de 10 mètres (5 cases)
11-20	**Rupture.** Votre nez se met à saigner et ne s'arrête pas avant que vous réussissiez un test d'Endurance (un test par round).
21-30	**Souffle du Chaos.** Un vent anormal et froid souffle dans le secteur.
31-40	**Horripilation.** Vos cheveux et poils se dressent pendant 1d10 rounds.
41-50	**Lueur occulte.** Vous luisez d'une lueur inquiétante pendant 1d10 rounds.
51-60	**Aura surnaturelle.** Tous les animaux dans un rayon de 10 mètres (5 cases) de vous sont apeurés et fuient les lieux, à moins que vous réussissiez un test de Dressage.
61-70	**Hantise.** Des voix spectrales murmurent dans l'air pendant toute la durée du sort.
71-80	**Choc aethyrique.** L'énergie magique qui vous parcourt vous fait perdre 1 point de Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure.
81-90	**Blocage mental.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de 1 pendant 1d10 minutes.
91-95	**Fantaisie.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène du même ordre.
96-00	**Malchance !** Retirez sur la **Table 7-3 : échos majeurs du Chaos.**

TABLE 7-3 : ÉCHOS MAJEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	**Yeux de sorcière.** Vos pupilles prennent une teinte rouge vif. Elles ne retrouvent leur couleur normale qu'à l'aube suivante.
11-20	**Muet.** Vous perdez la voix pendant 1d10 rounds.
21-30	**Surcharge.** Vous êtes submergé d'énergie magique, ce qui vous assomme pour 1 round.
31-40	**Familier.** Un diablotin (cf. **Chapitre 11 : Le bestiaire**) surgit de l'Aethyr et vous attaque au prochain round.
41-50	**Aperçu du Chaos.** Une vision fugitive des Royaumes du Chaos vous fait gagner 1 point de Folie. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 200 xp et acquérir le talent Sombre savoir (Chaos).
51-60	**Attaque aethyrique.** L'énergie magique vous foudroie, ce qui vous fait perdre 1d10 points de Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure.
61-70	**Affaiblissement.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de 10% pendant 1d10 minutes.
71-80	**Apathie.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de 1 pendant 24 heures.
81-90	**Possession démoniaque.** Vous êtes possédé par une entité démoniaque pendant 1 minute. Le MJ prend le contrôle de toutes vos actions pendant tout ce temps, après quoi vous maîtrisez à nouveau votre corps, mais sans le moindre souvenir de ce que vous venez de faire.
91-95	**Vicieux délice.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène d'une nocivité comparable.
96-00	**Coup du sort.** Retirez sur la **Table 7-4 : échos destructeurs du Chaos.**

TABLE 7-4 : ÉCHOS DESTRUCTEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	**Effets sauvages.** Vous perdez le contrôle de votre magie. Toutes les personnes dans un rayon de 30 mètres (15 cases), y compris vous, perdent 1 point de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure.
11-20	**Œil foudroyant.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de 20% pendant 1d10 heures.
21-30	**Flagellation de Tzeentch.** Vous êtes submergé d'énergie magique qui vous assomme pour 1d10 minutes.
31-40	**Assaut aethyrique.** Les vents de magie vous lacèrent. Vous subissez un coup critique localisé aléatoirement. Jetez 1d10 pour en déterminer la valeur critique.
41-50	**Vision hérétique.** Un prince démon vous montre une vision du Chaos. Vous gagnez 1d10 points de Folie. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 100 xp et gagner le talent Sombre savoir (Chaos).
51-60	**Anéantissement.** Votre capacité à utiliser la magie est totalement ruinée. Votre valeur de Magie est réduite à 0. Elle augmente ensuite de 1 point toutes les 24 heures, jusqu'à revenir à son maximum.
61-70	**Compagnie indésirable.** Vous êtes attaqué par un nombre de démons mineurs égal à votre valeur de Magie (cf. **Chapitre 11 : Le bestiaire**). Ils surgissent depuis l'Aethyr à 12 mètres (6 cases) de vous.
71-80	**Contrat démoniaque.** Vous subissez 1d10 points de Blessures (quel que soit votre bonus d'Endurance ou votre armure), alors qu'une rune du Chaos brûlante de 5 centimètres s'inscrit sur une partie aléatoire de votre corps. Si vous veniez à récolter 13 runes de la sorte, elles inscriraient un contrat offrant votre âme à l'un des Dieux Sombres (au choix du MJ). Se débarrasser de la chair marquée ne changera rien au contrat.
81-90	**Appelé par le vide.** Vous êtes aspiré dans les Royaumes du Chaos et perdu à jamais. À moins que vous n'ayez un point de Destin à dépenser, le moment est venu de tirer un nouveau personnage.
91-00	**Inspiration sinistre.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène tout aussi catastrophique.

TABLE 7-5 : LA COLÈRE DES DIEUX

Jet	Phénomène
01-15	**Vision surréelle.** Votre dieu choisit ce moment opportun pour vous faire partager une vision aussi symbolique que troublante. Vous êtes assommé pour un round.
16-30	**Prouvez votre dévotion.** Quelques prières de plus sont nécessaires pour achever l'incantation du sort, ce qui a pour effet d'ajouter une demi-action au temps d'incantation du sort. Ce petit surplus est décompté, même si le sort a échoué.
31-45	**Vous abusez de ma patience.** Vous ne pouvez lancer d'autre sort pendant 1d10 rounds. Le sort actuel fonctionne néanmoins si vous avez réussi le jet d'incantation.
46-60	**Vos motivations sont indignes.** Votre sort échoue, quel que soit le résultat de votre jet d'incantation.
61-75	**Réprimande cinglante.** Non seulement votre sort échoue, mais vous subissez également un malus de 10% en Force Mentale pendant 1 minute.
76-90	**Cette faveur vaut bien un sacrifice.** Vous perdez 1d10 points de Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure.
91-99	**Vous avez péché.** Vous avez provoqué l'ire de votre dieu, et devez vous agenouiller et vous repentir pendant 1d10 rounds, ce qui vous place sans défense.
00	**Interférence démoniaque.** Votre prière est entendue, mais pas par votre dieu. Retirez sur la **Table 7-3 : échos majeurs du Chaos**.

• La colère des dieux

Les lanceurs de sorts divins n'ont pas, eux, à se soucier de la Malédiction de Tzeentch. Ils prient pour leurs sorts selon un protocole très précis, ce qui les garde des effets les plus néfastes de l'Aethyr, mais signifie également que leurs sorts ne sont pas aussi puissants que ceux des sorciers. Ceci étant dit, la magie ne va jamais sans danger. Les prêtres tirent leurs sorts de leur dieu et courent le risque de le contrarier.

Si vous êtes un lanceur de sorts divins et que vos dés indiquent un résultat double ou triple lors d'un jet d'incantation, vous devez vous reporter à la **Table 7-5 : la colère des dieux** pour découvrir si vous avez irrité votre divinité par une requête trop insistante. À moins que la table ne signale le contraire, le sort sera tout de même lancé si le jet d'incantation est suffisant.

• Contraintes incantatoires

Vous devez être en mesure de parler pour lancer un sort, car c'est par l'invocation, dans diverses langues occultes, que les vents de magie peuvent être manipulés. Si pour une raison ou une autre vous ne pouvez parler (en étant bâillonné par exemple), vous ne pourrez lancer le moindre sort.

Lancer un sort demande également une grande concentration. Cela ne représente pas un problème pour les sorts dont l'incantation prend une demi-action ou une action complète, puisque vous pouvez les lancer à votre tour de jeu sans risque d'interruption. Les sorts qui demandent une action étendue, en revanche, prennent tellement de temps que vous êtes sujet aux perturbations extérieures. Si quoi que ce soit vient à briser votre concentration (le plus souvent parce vous subissez des dégâts ou êtes la cible d'un sort hostile), vous devez réussir un test de Focalisation, sous peine de vous retrouver obligé d'interrompre l'action d'incantation. Comme toujours, le MJ est censé adapter cela en fonction des circonstances.

Exemple : *Helmuth, Sorcier Céleste, commence à lancer* lueur stellaire *durant son tour de jeu. Cela lui prend une action complète lors du premier round, mais il lui faut encore dépenser une demi-action pour terminer l'incantation. Avant que ne commence son deuxième tour de jeu, il est frappé par une pierre de fronde et perd 1 point de Blessures. Le MJ décide qu'il ne s'agit que d'une perturbation mineure et impose un test de Focalisation Facile (+20%) à Helmuth, que celui-ci réussit, si bien que l'incantation reste en cours. Malheureusement, le prochain personnage dans l'ordre d'initiative est un Sorcier Flamboyant ennemi qui lance* souffle de feu. *Helmuth est pris dans la zone d'effet du sort et perd 10 points de Blessures. Il doit encore en passer par un test de Focalisation, que le MJ estime cette fois Très difficile (-30%) Helmuth manque son test et perd son sort. Il pourra recommencer à le lancer dès son prochain tour de jeu, mais il a gaspillé l'action complète dépensée au précédent round.*

Vous ne pouvez lancer qu'un seul sort par round, en revanche, rien ne limite le nombre de sorts que vous pouvez tenter de lancer par jour. Néanmoins, plus vous lancez de sorts, plus vous effectuerez de jets d'incantation et plus vous risquerez de provoquer la colère des dieux ou la Malédiction de Tzeentch

• Projectiles magiques

Certains sorts, comme *boule de feu*, sont considérés comme des *projectiles magiques*. Cela signifie que, comme pour un tir classique, vous devez avoir votre cible en ligne de vue. Si vous ne voyez pas votre cible, vous êtes incapable d'envoyer un *projectile magique* contre elle. À moins que le contraire ne soit spécifié, un *projectile magique* touche automatiquement sa cible dès lors que son incantation est réussie.

• Cercles de protection

Les lanceurs de sorts occultes peuvent réduire les risques de Malédiction de Tzeentch en créant un cercle magique qui améliore leur contrôle de l'énergie aethyrique. Les matériaux requis pour la création d'un cercle de protection sont inhabituels et coûtent un nombre de couronnes d'or égal à la difficulté du sort choisi. Créer un cercle de protection demande 1 minute et un test de Focalisation réussi. Le cercle ne peut servir qu'à une seule incantation de sort, qu'elle soit réussie ou non. Si vous lancez un sort en restant à l'intérieur d'un cercle de protection efficacement créé, vous pouvez alors relancer l'un des d10 de votre jet d'incantation. Les résultats des dés rejoués sont définitifs.

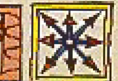
• Armures et lanceurs de sorts

Porter une armure perturbe l'aptitude des lanceurs de sorts à canaliser l'énergie magique. S'il reste possible de lancer un sort en portant une armure ou un bouclier, l'incantation en devient plus délicate. Les effets du port de l'armure ou du bouclier sur l'incantation de sorts sont les suivants :

- Si vous portez une armure légère (de base) ou seulement une armure de cuir (avancée), vous subissez un malus de -1 aux jets d'incantation.
- Si vous portez une armure moyenne (de base) ou tout type d'armure de mailles (avancée), vous subissez un malus de -3 aux jets d'incantation.
- Si vous portez une armure lourde (de base) ou tout type d'armure de plaques ou de casque (avancés), vous subissez un malus de -5 aux jets d'incantation.
- Si vous maniez un bouclier, vous subissez un malus de -1 aux jets d'incantation. Si vous portez à la fois une armure et un bouclier, les deux malus se cumulent.

• Dégâts magiques et localisation

Certains sorts, comme *boule de feu* ou *poignards d'ombre*, infligent directement des dégâts. Ces dégâts se calculent comme dans le cas de projectiles normaux (1d10 + valeur de dégâts, moins bonus d'Endurance + points d'Armure), à moins qu'il n'en soit spécifié autrement (certains sorts, par exemple, passent outre l'armure). Si vous utilisez le système d'armure avancé ou si un coup critique est infligé, il vous faudra effectuer un jet de pourcentage pour déterminer la localisation des dégâts. La règle de la fureur d'Ulric s'applique également aux dégâts des sorts. En revanche, au lieu d'en passer par un test de Capacité de Combat pour déterminer si des dégâts supplémentaires sont infligés, le lanceur de sorts devra effectuer un test de Force Mentale.

Exemple : *Altronia atteint un orque avec une* boule de feu, *projectile magique ayant une valeur de dégâts de 3. Cela signifie qu'elle lance 1d10 et ajoute 3 (dégâts de la* boule de feu*) pour déterminer les dégâts totaux. Elle obtient un 10, si bien que la règle de la fureur d'Ulric s'applique. Un test de Force Mentale réussi lui permet d'ajouter 1d10 au total des dégâts. Elle obtient alors 5, ce qui élève les dégâts finaux à 3+10+5=18.*

• Zone d'effet et gabarits

La magie déployée par certains sorts est si puissante qu'elle peut affecter une zone importante. *Conflagration fatale*, par exemple, crée une véritable fournaise qui détruit tout. Pour plus de facilité, nous allons associer les sorts à trois gabarits différents. Vous trouverez des représentations de ces gabarits à la fin de cet ouvrage (page 250), sachant qu'ils seront surtout utiles si vous vous servez de plans quadrillés. Les trois gabarits sont les suivants :

- **Petit gabarit.** Cercle d'un diamètre de 6 mètres (3 cases).
- **Grand gabarit.** Cercle d'un diamètre de 10 mètres (5 cases).
- **Gabarit de flammes.** Zone en cône de 16 mètres de long, faisant environ 1 mètre de large à sa base et 5 m en fin de course.

La hauteur de la zone est rarement importante, mais si tel est le cas, il vous suffit de considérer qu'un gabarit de flammes présente une hauteur de 2 mètres, un petit gabarit 3 mètres, et un grand gabarit 4 mètres.

Les petits et les grands gabarits doivent être centrés sur un espace cible (case) compris dans la portée du sort. Un gabarit de flammes émane directement du lanceur de sorts (si vous utilisez un plan quadrillé, il vous faudra placer l'extrémité la plus fine dans une case adjacente à vous).

Tous ceux qui sont totalement recouverts par le gabarit sont affectés par le sort. Les cibles qui ne sont que partiellement prises dans le gabarit peuvent effectuer un test d'Agilité pour bondir de côté et éviter le sort.

Les surfaces solides et continues, comme le sol et les murs, empêchent les sorts de zone de s'étendre, mais pas les autres obstacles. Un sort de zone n'aura par exemple aucun mal à traverser un taillis, mais il ne passera pas à travers un mur de pierre.

• Sorts de contact

Pour fonctionner, certains sorts exigent que vous touchiez le sujet. En dehors des combats, cela ne devrait pas poser de problème, mais dans le chaos de la mêlée, il est beaucoup plus délicat de toucher directement sa cible. Ainsi, chaque fois que vous lancez un sort de contact, il vous faut réussir un test de Capacité de Combat. Cela entre dans le cadre de l'incantation et ne requiert aucune action d'attaque séparée. Il est possible de parer ou d'esquiver un sort de contact, mais un malus de 20% s'applique alors.

• Vents variables

Un jet d'incantation normal s'effectue dans des conditions moyennes d'énergie apportée par les vents de magie, mais tel n'est pas toujours le cas. Certains paysages sont à ce point baignés de puissance magique que l'incantation de sorts en est facilitée. À l'inverse, les vents ne soufflent que faiblement dans certaines zones, ce qui rend la magie plus délicate. De telles faveurs et pénalités peuvent également être apportées par certaines époques de l'année. Par exemple, quand Morrslieb, la lune du Chaos, est pleine, l'air est chargé de magie.

Les MJ peuvent illustrer la variabilité des vents de deux manières. Une première option consiste à accorder un bonus ou à imposer un malus à chacun des d10 du jet d'incantation (+/−1, +/−2, etc.). Une autre solution serait d'accorder des d10 supplémentaires au jet ou, au contraire, d'en enlever. Les lanceurs de sorts peuvent déceler des courants de magie atypiques par un test de Sens de la magie réussi.

Exemple : *Gerd, Maître sorcier doté d'une valeur en Magie de 3, se trouve dans un antique cromlech. La magie y est vive et le MJ statue que tous les sorts lancés dans le cercle de pierres bénéficient de +1d10 à leur jet d'incantation. Gerd peut donc jeter 4d10 au lieu des 3 habituels. Plus tard, le même Gerd découvre les ruines de la tour d'un alchimiste fou, dont la carrière s'est terminée violemment à l'issue d'une expérience insensée qui a affaibli l'intensité magique des lieux. Le MJ informe alors Gerd qu'il subira un malus de −2 sur tous les d10 de ses jets d'incantation dans le secteur. Gerd pourra alors lancer 3d10−6 chaque fois qu'il jettera un sort dans la tour en ruine.*

L'ORIGINE DES ORDRES DE MAGIE

Pendant de nombreuses années, ceux qui pratiquaient la magie étaient pourchassés et massacrés. Il y avait à cela une bonne raison : ces « sorciers de village » recouraient à des énergies dépassant leur entendement et n'engendraient souvent que destruction et mort autour d'eux. Ces sorciers sans formation avaient le don de provoquer de terribles incendies et explosions, des accidents et autres folies inexpliquées. L'exil ou la mort leur étaient alors couramment réservés, du moins, jusqu'à ce que vint le règne de l'Empereur Magnus le Pieux.

Pris dans un conflit épique, que l'Histoire retint comme la Grande Guerre contre le Chaos, Magnus le Pieux choisit d'exploiter les capacités destructrices des lanceurs de sorts humains. Levant la proscription sur la sorcellerie, il accepta l'aide du sorcier haut elfe Teclis pour fonder à Altdorf les collèges de magie. Grâce aux pouvoirs redoutablement efficaces, quoique imprévisibles, des premiers sorciers officiels, il put renverser le cours de la guerre et changea à jamais la face de l'Empire.

• Format de présentation des sorts

Nom du sort

Difficulté : il vous faut égaler ou dépasser ce nombre avec votre jet d'incantation pour réussir à lancer le sort. Vous pouvez pour cela jeter un nombre de d10 égal ou inférieur à votre valeur de Magie.
Temps d'incantation : représente le nombre et le type d'actions nécessaires pour lancer le sort. Les sorts demandant plus de 5 actions ont un temps d'incantation exprimé en minutes ou en heures.
Ingrédient : si vous disposez de cet ingrédient spécial, vous bénéficiez du bonus indiqué entre parenthèses à votre jet d'incantation.
Description : quels sont les effets du sort ?



MAGIE COMMUNE

La magie commune est la forme inférieure de ce noble art, et c'est par elle que les lanceurs de sorts commencent leur apprentissage. Certains, comme les sorciers de village, la découvrent empiriquement, tandis que d'autres, comme les apprentis sorciers, reçoivent les bases de la pratique par le biais d'un enseignement rigoureux. Tous les lanceurs de sorts doivent d'abord apprendre la magie commune avant de pouvoir maîtriser les formes plus intenses.

Sorts de Magie commune (divine)

Toute personne dotée du talent Magie commune (divine) peut tenter de lancer les sorts suivants. Ces sorts sont appris par tous les futurs prêtres car ils explorent tous les aspects de la foi cléricale.

Bénédiction de courage

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une touffe de poils de chien (+1)
Description : vos paroles exaltantes réchauffent le cœur de l'un de vos alliés. Vous permettez ainsi à un personnage sous l'effet de la Peur ou de la Terreur dans un rayon de 24 mètres (12 cases) de retrouver son calme et d'agir à nouveau normalement.

Bénédiction de célérité

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une écaille de serpent (+1)
Description : le personnage affecté reçoit un bonus de +5% en Agilité et de +1 en Mouvement. Le sort fait effet pendant 1 minute (6 rounds), sachant qu'un même personnage ne peut bénéficier que d'une seule *bénédiction de célérité* à la fois. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Bénédiction d'endurance

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de carapace de tortue (+1)
Description : le personnage affecté reçoit un bonus de +5% en Endurance et en Force Mentale. Le sort fait effet pendant 1 minute (6 rounds), sachant qu'un même personnage ne peut bénéficier que d'une seule *bénédiction d'endurance* à la fois. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Bénédiction de soin

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un rameau de houx (+1)
Description : votre contact rend 1 point de Blessures à un personnage blessé, lequel ne peut bénéficier d'un tel sort qu'une seule fois par bataille ou rencontre (avant ou après le combat) s'il a perdu des points de Blessures. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Bénédiction de puissance

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un clou en fer (+1)
Description : le personnage affecté reçoit un bonus de +5% en Capacité de Combat et en Force. Le sort fait effet pendant 1 minute (6 rounds), sachant qu'un même personnage ne peut bénéficier que d'une seule *bénédiction de puissance* à la fois. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Bénédiction de protection

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un petit objet portant le symbole de votre divinité (+1)
Description : vous recevez la protection de votre dieu tutélaire. Quiconque tente de vous attaquer doit réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10%). En cas d'échec, l'agresseur doit choisir une autre cible ou effectuer une autre action. Le sort fait effet pendant 1 minute (6 rounds), sachant que vous ne pouvez bénéficier que d'une seule *bénédiction de protection* à la fois.

Sorts de Magie commune (occulte)

Toute personne dotée du talent Magie commune (occulte) peut tenter de lancer les sorts suivants, traditionnellement transmis aux apprentis sorciers, quel que soit leur ordre, chaque collège procurant un enseignement très complet sur les fondements généraux de la magie.

Luminescence

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une goutte d'huile pour lampe (+1)
Description : tout objet que vous tenez dans votre main se met à luire avec l'intensité d'une lanterne pendant 1 heure ou jusqu'à ce que vous le lâchiez.

Sons

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une clochette (+1)
Description : vous créez un bruit illusoire dont le volume peut aller du chuchotement au rugissement. La nature du son et son volume sont laissés à votre choix, sachant que vous pouvez tout reproduire sauf des paroles intelligibles. La durée de l'effet ne peut dépasser 1 round.

Mains molles

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une noix de beurre (+1)
Description : vous forcez le personnage ciblé, se trouvant dans un rayon de 24 mètres (12 cases), à laisser tomber ce qu'il tient dans ses mains. Le sujet peut résister au sort s'il réussit un test de Force Mentale.

Feux follets

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une luciole (+1)
Description : vous créez l'illusion de plusieurs lumières lointaines faisant penser à des torches ou des lanternes. Elles apparaissent dans un rayon de 100 mètres de vous (50 cases) et peuvent ensuite être envoyées dans n'importe quelle direction. Elles suivent naturellement les couloirs et les chemins, sans avoir besoin d'être contrôlées ou surveillées. Vous pouvez les diriger plus activement si vous le désirez, mais seulement si vous les gardez en ligne de vue. Vous ne pouvez effec-



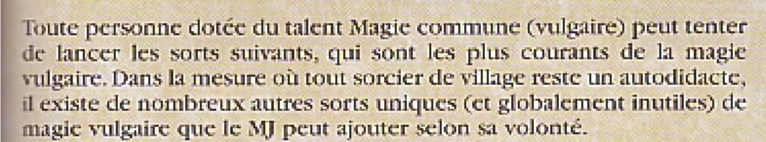
tuer aucune autre action tant que vous contrôlez les lumières, qui se déplacent à différentes allures, sans jamais aller moins vite que 8 mètres (4 cases) par round ou dépasser 16 mètres (8 cases) par round. Les lumières persistent pendant 1 heure, avant de faiblir progressivement et de s'évanouir.

Fléchette magique

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fléchette (+1)
Description : vous lancez une fléchette d'énergie magique sur un adversaire situé à 16 mètres (8 cases) ou moins. Malgré sa taille réduite, la fléchette d'énergie frappe avec une force considérable. Une *fléchette magique* est un *projectile magique* infligeant des dégâts de 3.

Sommeil

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une peu de duvet (+1)
Description : votre contact plonge votre adversaire dans un sommeil profond pendant 1d10 rounds à moins qu'il ne réussisse un test de Force Mentale. Les personnages endormis sont considérés sans défense. *Sommeil* est un sort de contact.



Sorts de Magie commune (vulgaire)



Toute personne dotée du talent Magie commune (vulgaire) peut tenter de lancer les sorts suivants, qui sont les plus courants de la magie vulgaire. Dans la mesure où tout sorcier de village reste un autodidacte, il existe de nombreux autres sorts uniques (et globalement inutiles) de magie vulgaire que le MJ peut ajouter selon sa volonté.

Pare-pluie

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une feuille fraîchement cueillie (+1)
Description : ce sort vous protège de la pluie et autres précipitations. Vous restez parfaitement sec, ainsi que votre équipement, même sous les plus fortes averses. Les effets du sort persistent pendant 1 heure, mais vous pouvez y mettre un terme avant cela si vous le désirez.

Flammerole

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de silex (+1)
Description : une flamme bleue prend vie dans le creux de votre main et y reste tant que vous ne refermez pas les doigts et que vous ne lancez pas d'autre sort. La flamme est trop petite pour causer le moindre dégât en situation de combat, mais elle produit une lueur équivalente à celle d'une bougie et peut servir à embraser des matériaux inflammables comme une torche ou du chaume.

Rafale

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une plume d'oiseau (+1)
Description : d'un mouvement de main, vous créez un bref coup de vent dans les environs. Cette rafale suffit à éteindre les bougies et à disperser les feuilles volantes, mais pas à renverser des objets plus lourds.

Sillage spectral

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une pincée de sable (+1)
Description : vous ne laissez aucune trace visible derrière vous pendant 1 heure, quel que soit le type de terrain sur lequel vous évoluez. Quiconque tente un test de Pistage pour vous retrouver subit un malus de -30%.

Mauvaise fortune

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une poupée représentant grossièrement la victime (+1)
Description : vous pouvez enchanter un objet de manière à ce que son porteur soit frappé de malchance. Il vous faut toucher l'objet pour pouvoir lancer le sort (si l'objet est porté par la personne, la règle concernant les sorts de contact s'applique). Pendant les prochaines 24 heures, le porteur de l'objet maudit subit un malus égal à votre valeur de Magie pour tous ses tests. Un même personnage ne peut être affecté que par un seul sort de *mauvaise fortune* à la fois.

Choc

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une petite épingle (+1)
Description : votre contact assomme un adversaire pour un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, à moins qu'il ne réussisse un test de Force Mentale. *Choc* est un sort de contact.







MAGIE MINEURE

Certains effets magiques sont si courants que tous les lanceurs de sorts, occultes ou divins, les apprennent. Ces sorts sont connus sous divers noms et peuvent se lancer de plusieurs manières. Les prêtres de la Déesse de la Miséricorde se réfèrent au sort *armure aéthyrique* par l'appellation *égide de Shallya*, tandis que les sorciers Célestes le connaissent en tant que *bouclier des cieux*. Ces sorts viennent s'ajouter aux sorts de base des différents domaines magiques.

Ces sorts devant être appris par cœur, et n'étant généralement pas transmis par un tuteur mais par des grimoires, ils sont souvent d'un apprentissage complexe, malgré leur utilité évidente. Chaque sort de magie mineure doit être acquis par le biais d'un talent séparé. Veuillez consulter le **Chapitre 4 : Compétences et talents** pour tout ce qui concerne le talent Magie mineure.

Manipulation distante

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un petit éventail (+1)
Description : vous faites appel à l'énergie magique pour déplacer et manipuler de petits objets. Vous pouvez ainsi agir sur un objet léger (encombrement de 10 ou moins) situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) et n'étant pas attaché. Vous pouvez également ouvrir ou fermer toute porte non verrouillée, ou faire tomber tout objet dont l'encombrement ne dépasse pas 50, tant qu'ils sont dans un rayon de 24 mètres (12 cases).

Armure aethyrique

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un anneau de cotte de mailles (+1)
Description : les vents de magie tissent une barrière invisible autour de votre corps, vous protégeant des agressions. Vous recevez pendant 1 minute (6 rounds) un nombre de points d'Armure égal à votre valeur de Magie sur toutes les parties du corps. Ce sort ne peut pas être lancé si vous portez déjà une armure normale. Si vous enfilez une armure alors que le sort est actif, celui-ci prend immédiatement fin.

Arme consacrée

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un peu d'eau bénite (+1)
Description : vous enchantez une arme de corps à corps, de tir, ou encore jusqu'à 5 munitions (flèches, carreaux, balles pour arme à feu, etc.). Ces objets n'acquièrent aucun bonus, mais ils sont considérés comme magiques, ce qui les rend efficaces contre les fantômes, les esprits et certains autres monstres. Les armes consacrées le restent pendant 1 heure.

Verrou magique

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une petite clé (+1)
Description : vous enchantez une serrure ou un verrou situé à 2 mètres (1 case) pendant 1 semaine. L'ouverture ne pourra être crochetée ou forcée pendant toute cette période. En revanche, le sort ne peut empêcher une porte magiquement verrouillée d'être éventrée ou un coffre d'être fracassé.





Alarme magique

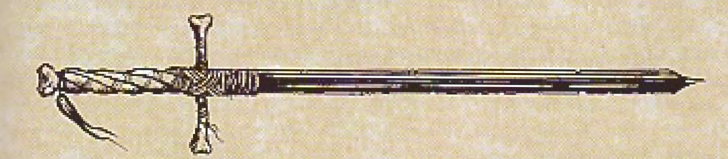
Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une clochette en cuivre (+1)
Description : vous créez une alarme silencieuse centrée sur le point que vous touchez. Si jamais une créature s'approche à moins de 2 mètres (1 case) de ce point, vous en serez immédiatement averti mentalement, quelle que soit la distance à laquelle vous vous trouvez. Endormi, vous serez alors réveillé. L'alarme ne fournit aucune indication sur l'identité de l'intrus, se contentant de prévenir que quelqu'un l'a déclenchée. Vous ne pouvez avoir plus d'une *alarme magique* active à la fois. Le sort fonctionne jusqu'à son déclenchement ou jusqu'à ce que vous le lanciez à nouveau ailleurs.

Silence

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un bâillon (+1)
Description : vous réduisez magiquement au silence un personnage situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible peut résister au sort en réussissant un test de Force Mentale. En cas d'échec, elle ne pourra pas parler ni même grogner pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Marche dans les airs

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une plume d'aigle (+2)
Description : vous évoluez brièvement dans les airs, ce qui triple votre valeur de Mouvement, avant de retrouver la terre ferme. Vous pouvez atteindre une hauteur de 6 mètres, ce qui permet de passer par-dessus certains obstacles.



LA MAGIE DE NOS JOURS

Les ordres de sorciers clament que l'essence de leur art ne peut être enfermée dans des bâtiments ou des grimoires ; malgré cela, les collèges d'Altdorf demeurent les centres d'instruction magique les plus avancés de tout le Vieux Monde. La plupart des gens se méfient des sorciers, même si l'aide décisive d'un magister est de plus en plus acceptée. Les sorciers sont connus pour louer leurs services entre deux périodes d'étude, et si rares sont ceux qui présentent les qualités d'un véritable mage de bataille, la plupart sont capables d'apporter leur aide en toute circonstance qui ne soit pas complètement désespérée.

Les sorciers clandestins, ceux n'étant pas affiliés à un collège, sont toujours pourchassés et brûlés vivants, affaires dont s'occupent aussi bien la justice populaire que les répurgateurs. C'est à ces derniers qu'on assigne la tâche d'en éradiquer les germes avant que les problèmes sérieux ou la corruption du Chaos ne s'installent. Il arrive parfois qu'un individu talentueux soit réorienté vers un collège susceptible de l'admettre, mais le plus souvent, ceux qui n'ont pas eu la bonne idée d'aller quérir d'eux-mêmes une instruction dans les règles comprendront leur erreur dans les flammes purificatrices.

Dissipation

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un petit marteau en argent (+2)
Description : vous mettez un terme prématuré à un sort actif dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Cet effet peut servir à dissiper tout sort en cours, mais pas la magie rituelle. Vous pouvez faire cesser immédiatement le sort ciblé par un test réussi de Focalisation, en subissant un malus de -10% par point dans la caractéristique Magie que possède le lanceur de sorts responsable. Ainsi, si vous tentez de dissiper un sort d'*arme consacrée* lancé par un sorcier dont la valeur de Magie est de 2, votre test de Focalisation se fera avec -20%. *Dissipation* reste sans effet contre l'invocation de démons ou l'animation de morts-vivants.

SAVOIR OCCULTE

La sapience et la puissance des ordres de magie s'expriment dans le Savoir occulte (cf. **Chapitre 4 : Compétences et talents** pour plus de détails sur le talent Savoir occulte). Ce livre vous propose dix domaines occultes, mais d'autres seront dévoilés dans de futurs ouvrages. En plus de vous donner accès à des sorts, chaque domaine occulte est associé à une compétence. Une fois que vous connaissez un domaine occulte, vous pouvez apprendre la compétence de Science de la magie correspondante pour 100 xp, comme si elle était proposée par votre carrière actuelle. Chacune de ces compétences peut être choisie jusqu'à trois fois si vous cherchez à en acquérir la maîtrise (cf. **Chapitre 4 : Compétences et talents**).

Domaine de la Bête

Le domaine de la Bête reste la plus sauvage des formes de sorcellerie. Il représente la magie des animaux et de la bestialité la plus primitive. Les magisters adeptes de ce domaine sont connus sous le nom de sorciers d'Ambre et se cantonnent aux terres sauvages qui sont la source de leur force. Plus ils deviennent puissants, plus les sorciers d'Ambre se montrent distants envers la société humaine et perturbés par elle. Leurs cheveux épais et hirsutes, leurs ongles fendus et leurs dents pointues ne font que refléter la nature sauvage de leur âme.

Compétence traditionnelle : Emprise sur les animaux.

Apaisement de la bête

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de sucre (+1)
Description : votre voix apaisante et hypnotique calme un animal situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases), à moins qu'il ne réussisse un test de Force Mentale. Vous pouvez vous approchez de la bête et la toucher sans crainte, elle se tiendra tranquille. S'il s'agit d'une monture, vous pouvez la chevaucher avec un bonus de +10% aux tests d'Équitation qui vous seront demandés. L'animal reste bien disposé à votre égard pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, à moins que vous ne l'agressiez, auquel cas, le charme est immédiatement rompu.

L'envol du corbeau

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une plume de corbeau (+1)
Description : vous vous métamorphosez, ainsi que tout votre équipement, en corbeau pour une durée maximale de 1 heure. Vous conservez vos facultés d'esprit, votre Intelligence et votre Force Mentale, mais votre profil devient pour le reste celui d'un corbeau (cf. **Chapitre 11 :**







Le bestiaire). Cet aspect vous interdit de parler ou de lancer des sorts. Vous pouvez à tout moment mettre un terme à celui-ci et reprendre votre forme normale. Le sort prend fin si vous subissez un coup critique.

Griffes de rage

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une griffe de chat (+1)
Description : vos ongles se transforment en griffes acérées tandis que vous adoptez un aspect bestial. Vous recevez un bonus de +1 en Attaques, ainsi qu'un bonus de +10% en Capacité de Combat. Par ailleurs, vos griffes sont considérées comme des armes à une main avec l'attribut rapide. *Griffes de rage* persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Vous ne pouvez manier aucune arme tant que le sort est actif.

Langage animal

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une langue de l'animal dont vous allez adopter la forme (+2)
Description : si vous lancez ce sort juste avant d'adopter une forme animale, vous pourrez alors parler une fois métamorphosé. Vous pouvez également lancer ce sort sur un animal situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases) pour lui conférer le don de la parole pour un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

La voix du maître

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un fouet miniature fait de poils tressés d'animaux (+2)
Description : vous forcez un animal situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases) à obéir à vos ordres, à moins qu'il ne réussisse un test de Force Mentale. À son prochain tour de jeu, c'est vous qui décidez des actions de l'animal, lequel exécute ce que vous lui demandez.

Le loup affamé

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une patte de loup (+2)
Description : ce sort agit exactement comme le sort *l'envol du corbeau*, si ce n'est que la forme adoptée est celle d'un loup. Pour trouver le profil de cet animal, veuillez consulter le **Chapitre 11 : Le bestiaire**.

Festin des corneilles

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une corneille en cage (+2)
Description : vous invoquez un vol de corneilles surnaturelles, qui prend forme dans un rayon de 48 mètres (24 cases) et fond sur vos ennemis. Il s'agit de créatures aethyriques vengeresses, aux becs métalliques et aux plumes sanguinolentes. Vous pouvez les invoquez n'importe où, car elles sont capables de traverser n'importe quelle forme ou matière non consciente, comme les arbres, la roche, le métal, etc. Ces « corneilles » apparaissent toujours en nombre (représenté par le grand gabarit). Les ennemis affectés subissent 3 points de Blessures infligés par les oiseaux en furie, qui se dispersent aussi vite qu'ils sont arrivés. Il n'est pas nécessaire de déterminer la localisation des blessures ; toutes sont infligées à la tête.

Déchaînement de la bête

Difficulté : 19
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : le cœur d'un loup (+2)
Description : vous libérez la bestialité primaire qui dort en chacun de vos alliés. Tous vos compagnons dans un rayon de 12 mètres (6 cases) font preuve de frénésie, comme par le biais du talent du même nom. Aucun jet de dé n'est nécessaire, la frénésie prend effet dès que le sort est lancé. Ce sort n'agit pas sur les animaux, qui sont déjà des bêtes !

L'ours enragé

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 3 actions complètes
Ingrédient : une patte d'ours (+3)
Description : ce sort agit exactement comme le sort *l'envol du corbeau*, si ce n'est que la forme adoptée est celle d'un ours. Pour trouver le profil de cet animal, veuillez consulter le **Chapitre 11 : Le bestiaire**.

Ailes du faucon

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : un faucon vivant (+3)
Description : des ailes vous poussent dans le dos, suffisamment puissantes pour vous porter dans les airs. Vous pouvez voler pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, avec une valeur de Mouvement en vol de 4. Pour plus de renseignements sur les déplacements aériens, veuillez consulter le **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**. Il va sans dire que le commun des mortels, voyant un tel être évoluer dans les airs, vous prendra pour un démon du Chaos et réagira en conséquence.

Domaine de la Mort

Le domaine de la Mort concerne la mortalité et le passage du temps, mettant fin à toute chose. Il se base sur la manipulation de *Shyish*, le vent pourpre de magie. Les magisters adeptes de ce domaine sont connus en tant que sorciers d'Améthyste, et craints à juste titre. Souvent confondus avec les nécromants, les sorciers d'Améthyste sont




pourtant bien différents. Ils embrassent la fin naturelle de chaque chose, tandis que les nécromanciens cherchent à dompter la mort par la plus noire des magies. En acquérant la puissance, les sorciers d'Améthyste se montrent de moins en moins loquaces, sans tomber néanmoins dans le lugubre. Le souffle de la tombe les accompagne et même les plus gras finissent par devenir maigres, mais en conservant un respect certain pour la vie.

Compétence traditionnelle : Intimidation.

Vision de l'au-delà

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une poignée de terre prise sur une tombe (+1)
Description : pendant 1 heure, vous voyez des esprits et des âmes, normalement invisibles à l'œil nu. Quand un être vivant trépasse, vous pouvez voir son âme quitter son corps.

Douleurs abrégées

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : deux sous de cuivre (+1)
Description : par un simple contact de vos doigts, vous mettez un terme à l'existence d'une personne aux portes de la mort. *Douleurs abrégées* tue ainsi quiconque n'ayant plus que 0 points de Blessures et ayant déjà reçu un coup critique. Il s'agit d'un sort de contact. Ce sort fonctionne sur les monstres, les animaux et même les PJ. Les âmes ainsi libérées sont immunisées contre les sorts tels que *dernières volontés* mais restent des cibles pour la résurrection nécromantique.

Faux du moissonneur d'âmes

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une faux métallique miniature (+1)
Description : une faux d'énergie améthyste se matérialise entre vos mains. Elle est considérée comme une arme magique dotée de l'attribut rapide et d'une valeur de dégâts de 5. Vous recevez également un bonus de +10% en Capacité de Combat quand vous la maniez. Ce sort reste actif pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Vous pouvez prolonger cette durée en réussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant.

Usure du temps

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un petit sablier (+2)
Description : par votre influence, un objet non magique dont l'encombrement ne dépasse pas 75 se délabre. Les objets de qualité médiocre ou de qualité moyenne sont réduits en poussière. Les objets de bonne qualité deviennent de qualité médiocre et ceux d'excellente qualité deviennent de qualité moyenne. Reportez-vous au **Chapitre 5 : L'équipement** pour plus de renseignements sur l'encombrement des objets courants et leur qualité. Il s'agit d'un sort de contact.

Fatalisme

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : un clou de cercueil (+2)
Description : grâce à ce sort, vos alliés oublient temporairement leur peur de la mort. Pendant 1 minute (6 rounds), vous bénéficiez, ainsi que tous vos alliés situés dans un rayon de 12 mètres (6 cases), de l'équivalent du talent Sans peur.

Absorption de vie

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fiole de sang (+2)
Description : vous aspirez l'essence vitale d'un ennemi situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases), et vous l'utilisez pour vous soigner. La cible perd 1d10 points de Blessures, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure, à moins qu'elle ne réussisse un test de Force Mentale. Vous récupérez autant de points de Blessures que vous en avez ôtés à la victime. Vous ne pouvez dépasser votre maximum normal de points de Blessures, mais cela ne doit pas empêcher la cible de perdre les siens. *Absorption de vie* reste sans effet sur les démons et les morts-vivants.

Dernières volontés

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un morceau de vélin (+2)
Description : vous pouvez poser une question à l'âme libérée d'un personnage qui vient de perdre la vie dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Le sort doit être lancé dans la minute qui suit la mort du personnage (6 rounds), sans quoi, son âme aura déjà atteint le royaume de Morr. L'âme n'est pas obligée de répondre la vérité ou même quoi que ce soit. *Dernières volontés* ne peut être lancé sur une créature sans âme, comme un démon ou un mort-vivant.

Seuil de la mort

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fiole de liquide d'embaumement (+2)
Description : votre influence sur la mort est telle que vous pouvez brièvement repousser l'inévitable. *Seuil de la mort* persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, et vous affecte ainsi que tous vos alliés situés dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Quand une personne affectée par le sort est tuée, elle peut alors effectuer une dernière demi-action à son tour de jeu normal, avant de réellement mourir. Dès que l'action est résolue, la mort vient réclamer son dû.

Poids des années

Difficulté : 23
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un peu de lierre coupé sur la tombe d'un prêtre (+3)
Description : un personnage situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) se met à vieillir à vue d'œil. La cible doit réussir un test de Force Mentale, sous peine de perdre de façon permanente 1d10% de sa valeur de Force et d'Endurance. Si ce sort affecte les animaux, il reste sans effet sur les démons et les morts-vivants. De même, il n'agit pas sur les objets ou les matières naturelles comme la nourriture, les plantes, le cuir, etc.

Vent de mort

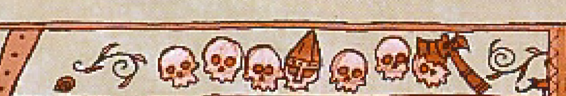
Difficulté : 27
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une améthyste d'une valeur minimale de 50 co (+3)
Description : vous appelez un vent mortel de *Shyish* qui s'abat quelque part dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Ceux qui sont affectés par le sort perdent 1d10 points de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure. En raison de la nature cataclysmique de cette invocation, tous les sorciers dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation de l'Aethyr causée par le sort. Les seigneurs de l'Ordre d'Améthyste ont mille façons aussi cruelles qu'insolites de punir ceux qui recourent à ce sort trop souvent ou sans bonne raison.

Domaine du Feu



Le domaine du Feu, ou pyromancie comme on l'appelle parfois, est la forme de magie la plus agressive, basée sur la manipulation d'*Aqshy*, le vent rouge. Les magisters adeptes de ce domaine sont connus en tant que Sorciers Flamboyants et on les rencontre souvent sur le champ de bataille où ils font la démonstration de leur arsenal de sorts plus destructeurs les uns que les autres. Plus ils sont puissants, plus les Sorciers Flamboyants se montrent irritables et agités. Leur chevelure et leurs sourcils tournent au rouge ardent et frémissent comme sous l'effet d'une brise invisible. Les Sorciers Flamboyants sont très






susceptibles, particulièrement frileux, et se font souvent tatouer le visage pour marquer une maîtrise accrue de leur art.

Compétence traditionnelle : Commandement.

Cautérisation

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de charbon (+1)
Description : vous pouvez appliquer vos mains sur une plaie ouverte et la refermer par *cautérisation*. Si ce sort ne rend pas de points de Blessures au sujet, il équivaut à des soins médicaux, ce qui peut sauver un blessé critique d'une mort certaine. Avec l'accord du MJ, ce sort peut être employé pour d'autres tâches similaires, comme le marquage au fer rouge, mais il ne peut fonctionner que si vos mains sont nues.

Flammes d'U'Zhul

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une allumette (+1)
Description : vous pouvez lancer une flèche de feu sur un adversaire situé dans un rayon maximum de 36 mètres (18 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* ayant une valeur de dégâts de 4.

Couronne de feu

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une couronne d'or (+1)
Description : ce sort crée une majestueuse couronne de flammes ondoyantes au-dessus de votre tête, pour un nombre de rounds équivalent à votre valeur de Magie. Pendant la durée du sort, vous recevez +20% à tous vos tests de Commandement et d'Intimidation. Par ailleurs, vos ennemis doivent réussir un test de Force Mentale avant de pouvoir vous attaquer au corps à corps. S'ils le ratent, il leur faut entreprendre une autre action. Le diadème de feu éclaire comme une torche et peut servir à embraser des matières inflammables, mais ceci demande des gestes tellement inélégants que peu de sorciers Flamboyants y recourent sans bonne raison. Un sorcier Flamboyant ne peut en aucun cas se blesser par le biais de ce sort.



Boule de feu

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une bille de soufre (+2)
Description : vous générez de l'Aethyr un nombre de boules de feu égal à votre valeur de Magie. Vous pouvez les lancer sur un ou plusieurs de vos adversaires dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Les boules de feu sont des *projectiles magiques* ayant une valeur de dégâts de 3.

Bouclier d'Aqshy

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une amulette en fer (+1)
Description : vous vous enveloppez des courants du vent rouge, qui vous protègent contre les attaques de feu. Vous recevez ainsi un bonus de +20% à votre valeur d'Endurance pendant 10 minutes, applicable uniquement contre les dégâts de feu, comme le souffle d'un dragon, les boules de feu, etc. Vous ne pouvez lancer ce sort sur une autre personne.

Épée ardente de Rhuin

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une torche (+2)
Description : une épée de flammes se matérialise entre vos mains. Elle équivaut à une arme magique avec l'attribut percutante et une valeur de dégâts de 4. Vous recevez également pendant toute la durée du sort un bonus de +1 en Attaques, applicable uniquement quand vous maniez l'*épée ardente de Rhuin*. Le sort reste actif pour un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Vous pouvez prolonger cette durée en réussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant.

Cœur ardent

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une fiole contenant une mixture de sang et d'huile (+2)
Description : vous libérez l'ardeur enfouie dans le cœur de vos alliés. Tous vos compagnons dans un rayon de 30 mètres (15 cases) reçoivent un bonus de +20% à leurs tests de Peur et de Terreur pendant les 10 prochaines minutes. Le bénéfice de ce sort est perdu s'ils s'écartent de plus de 30 mètres (15 cases).

Explosion flamboyante

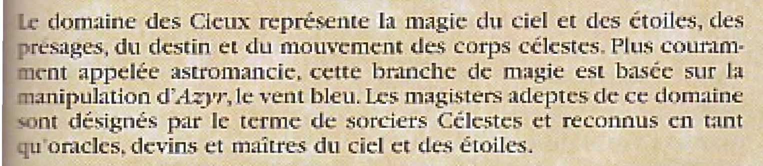
Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une dague en acier trois fois trempé (+3)
Description : vous provoquez 1d10 explosions de flammes sur un ou plusieurs de vos adversaires dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Chaque explosion correspond à un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 4. Dans tous les cas, vous ne pouvez créer moins d'explosions que votre valeur de Magie.

Souffle de feu

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une écaille de dragon (+3)
Description : vous crachez un torrent de flammes, semblable au souffle des dragons de légende. Utilisez le gabarit de flammes. Les victimes du sort subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 8. Un test de Force Mentale réussi de leur part réduit l'attaque à une valeur de dégâts de 4. Il va sans dire que le commun des mortels, vous voyant cracher le feu de la sorte, ne manquera pas de vous prendre pour quelque démon du Chaos et réagira en conséquence.

Conflagration fatale

Difficulté : 31
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une dent de dragon (+3)
Description : Voici le sort le plus destructeur de l'arsenal des sorciers Flamboyants. En invoquant *conflagration fatale*, vous créez un enfer de flammes qui engloutit une zone de votre choix dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez pour cela le grand gabarit. Les victimes subissent un nombre d'attaques égal à votre valeur de Magie et d'une valeur de dégâts de 4. Toute personne qui reste dans la zone après son prochain tour de jeu doit réussir un test de Force Mentale par round passé dans les flammes, sous peine de subir à nouveau les dégâts. Le sort reste actif jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de vivant dans la zone. Le sort constitue une invocation si puissante et violente que tous les sorciers dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation de l'Aethyr provoquée par son incantation. Les sorciers de bataille de l'Ordre Flamboyant poursuivent souvent ceux qui recourent à ce sort inconsidérément, pour leur rappeler où se situent les limites, d'une manière plutôt mordante.



Domaine des Cieux

Le domaine des Cieux représente la magie du ciel et des étoiles, des présages, du destin et du mouvement des corps célestes. Plus couramment appelée astromancie, cette branche de magie est basée sur la manipulation d'*Azyr*, le vent bleu. Les magisters adeptes de ce domaine sont désignés par le terme de sorciers Célestes et reconnus en tant qu'oracles, devins et maîtres du ciel et des étoiles.

L'acquisition de puissance s'accompagne chez les sorciers Célestes d'un aspect de plus en plus irréel et onirique. Leurs yeux prennent une teinte bleue luisante et le blanc s'impose sur leur chevelure. Animés de mouvements lents et gracieux, les sorciers Célestes montrent rarement la moindre hâte.

Compétence traditionnelle : Connaissances académiques (astronomie).

Présage

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : le foie d'un petit animal (+1)
Description : vous obtenez un aperçu de l'avenir en lisant les étoiles. Par le biais du sort *présage*, vous pouvez tenter de découvrir si les astres vous sont favorables dans le cadre d'une action future donnée. Le MJ effectue en secret un test d'Intelligence à votre place. En cas de réussite, le résultat du présage (qu'il soit favorable ou défavorable) reflète la vérité. En cas d'échec, le résultat du présage est faux, mais vous le pensez vrai (ce qui explique pourquoi le MJ s'occupe du test). Dans tous les cas, le MJ doit également jeter 2d10 en secret, représentant le nombre d'heures pendant lequel le présage reste valable. Au-delà de cette période, les résultats font intervenir trop de paramètres pour être estimés. C'est au MJ de déterminer, en fonction de ce qu'il sait, la réponse la plus cohérente à la question posée par le sort.

Premier signe d'Amul

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de verre (+1)
Description : vous pouvez interpréter certains signes présents dans l'air et autres indices permettant d'anticiper le futur immédiat. À votre prochain tour de jeu, vous pourrez relancer un jet de dés de votre choix, pouvant être de n'importe quel type (test de compétence, jet de dégâts, jet d'incantation, etc).

Éclair

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un diapason (+1)
Description : vous faites jaillir un éclair qui va s'abattre sur un adversaire situé dans un rayon maximum de 36 mètres (18 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 5.

Second signe d'Amul

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un morceau de verre teinté (+2)
Description : ce sort est semblable à *premier signe d'Amul*, si ce n'est que vous avez droit à deux jets relancés dans l'heure qui suit l'incantation. Vous ne pouvez relancer ce sort avant d'avoir utilisé vos deux relances ou d'avoir atteint la fin de l'heure.

Tornade

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une vessie animale (+2)
Description : vous invoquez les vents déchaînés du ciel, qui s'abattent à un maximum de 48 mètres (24 cases) et renversent vos adversaires. Utilisez le grand gabarit. Les victimes se retrouvent à terre et doivent réussir un test d'Endurance, sous peine de rester assommées pendant 1 round. Tant qu'ils restent dans la zone d'effet, les personnages ne peuvent effectuer aucun tir (ni en être la cible) et doivent réussir un test de Force pour pouvoir se déplacer. Les attaques au corps à corps restent possibles, mais avec un malus de –20%. *Tornade* persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Malédiction

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un miroir brisé (+2)
Description : vous maudissez un adversaire situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Pendant les 24 prochaines heures, la victime subit un malus de –10% à tous ses tests et toutes les attaques qu'elle subit se résolvent avec un bonus de +1 aux dégâts. Un même personnage ne peut être affecté par deux sorts de *malédiction* en même temps.

Ailes célestes

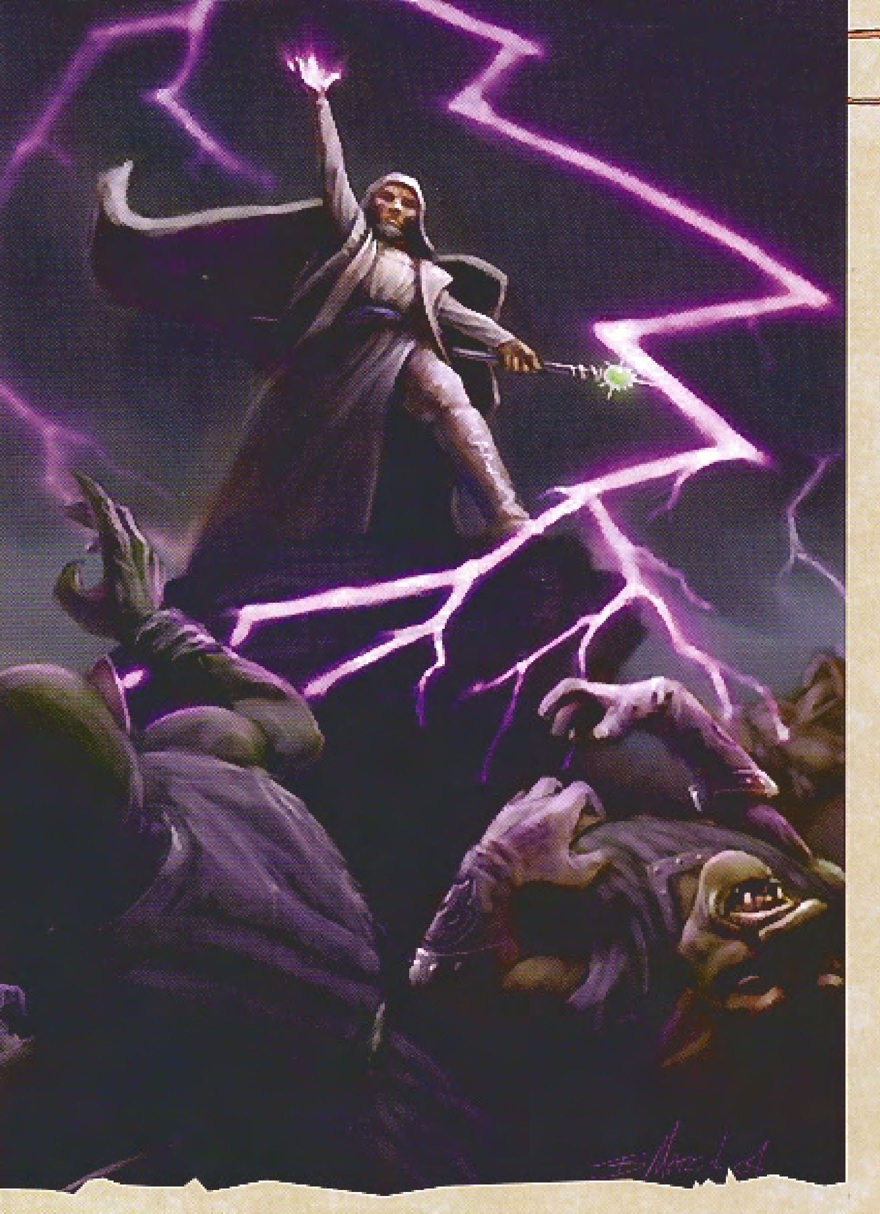
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une plume de colombe (+2)
Description : vous êtes porté dans les airs par des vents sous votre contrôle. Vous pouvez ainsi voler pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, avec une valeur de Mouvement en vol de 6. Pour plus de renseignements sur les déplacements aériens, veuillez consulter le **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**. Vous ne pouvez lancer ce sort sur quelqu'un d'autre.

Lueur stellaire

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une carte du ciel (+3)
Description : vous invoquez la lumière des étoiles. Toute la zone dans un rayon de 48 mètres (24 cases) autour de vous est illuminée par une lumière douce qui révèle tout ce qui s'y cache. L'obscurité, qu'elle soit magique ou normale, se retrouve bannie, l'invisible devient visible, les personnages dissimulés ou déguisés sont exposés au grand jour et les zones secrètes (portes, pièces, etc.) sont révélées. *Lueur stellaire* reste actif pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Tempête de foudre

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une girouette (+3)
Description : vous invoquez un orage d'éclairs qui se manifeste dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Il s'agit d'une tempête du Chaos qui peut être appelée n'importe où, au fond des égouts ou en pleine nature. Utilisez le grand gabarit pour représenter la *tempête de foudre*. Chaque victime subit une attaque d'une valeur de dégâts de 5.



Destin fatal

Difficulté : 31
Temps d'incantation : 1 heure
Ingrédient : la corde d'un pendu (+3)
Description : vous recourez à la plus puissante des magies pour altérer le cours même du Destin. Avant de pouvoir lancer ce sort, vous devez vous munir d'une mèche de cheveux ou d'une goutte de sang de votre victime. Vous pouvez alors tenter de la condamner à mort. Pour que le sort puisse agir, vous devez vous trouvez à moins de 1,5 kilomètre de votre cible. Si vous réussissez à lancer *destin fatal*, votre cible devra réussir un test Très difficile de Force Mentale (–30%), sans quoi elle perdra 1 point de Destin (les points de Fortune ne peuvent pas servir à relancer ce test). Un personnage dépourvu de points de Destin voit le prochain coup critique dont il est victime agir comme si sa valeur critique était de +10. Cette invocation étant particulièrement effroyable, tous les sorciers présents dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation dans l'Aethyr que provoque le sort. Les doyens astromanciens enseignent à leurs disciples que seuls les ennemis les plus abominables méritent l'usage de ce sort.

Domaine de la Vie

Le domaine de la Vie représente la magie de la nature, de la terre florissante et des saisons. Elle est basée sur la manipulation de *Ghyran*, le vent vert. Les magisters adeptes de ce domaine sont connus en tant que sorciers de Jade et les zones rurales restent leur décor de prédilection. Ils se rendent parfois dans une cité, par nécessité, mais préfèrent le cadre que leur offrent la majesté et la force de la nature sauvage.

Les sorciers de Jade marchent pieds nus, de manière à rester en contact permanent avec la terre. Plus ils progressent au sein de leur ordre, plus ils adoptent l'aspect des saisons, apparaissant fatigués en hiver, mélancoliques en automne, agités au printemps et débordants d'énergie en été. Leurs cheveux, leurs ongles poussent très vite et ils sont rarement malades.

De nombreux sorts de la Vie ont besoin de terre naturelle pour fonctionner. Cela signifie que le sol de la zone spécifiée devra être de terre ou même de boue, et non recouvert de bois, de pierre, de carrelage, de pavés, etc. Cette restriction s'applique surtout à l'intérieur des bâtiments, à moins que le sol ne soit en terre battue.

Compétence traditionnelle : Survie.

Malédiction des ronces

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une épine de ronce (+1)
Description : vous faites pousser des épines dans le corps d'un personnage situé dans un rayon de 36 mètres (18 cases), ce qui lui cause d'insoutenables douleurs pendant 1d10 tours. À chacun de ses tours de jeu suivants, la victime devra réussir un test de Force Mentale, sous peine de perdre 1 point de Blessures quels que soient son bonus d'Endurance et son armure, et de se voir infliger un malus de –20% à tous ses tests pendant un round.

Abondance

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une poignée de nourriture pour animaux (+1)
Description : à l'instar des animaux qui s'engraissent pour passer l'hiver, vous permettez au personnage que vous touchez de se nourrir en stockant l'énergie de *Ghyran*. Le bénéficiaire du sort n'aura pas besoin de manger pendant 1 semaine, mais il devra toujours étancher sa soif. *Abondance* est un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Fluide tellurique

Difficulté : 9
Temps d'incantation : de 1 à 10 demi-actions
Ingrédient : une dague (+1)
Description : pour vous soigner, vous absorbez l'énergie de la terre sur laquelle vous vous tenez. Il vous faut pour cela vous trouver sur de la terre. Si l'incantation est réussie, *fluide terrestre* vous soigne d'un nombre de points de Blessures égal au nombre de demi-actions que vous passez à lancer le sort (maximum 10). Vous ne pouvez lancer ce sort sur quelqu'un d'autre.

Canicule

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fiole de la sueur d'un honnête homme (+2)
Description : vos environs immédiats sont irradiés de la chaleur de l'été. Utilisez le grand gabarit. Ceux qui sont pris dans la zone d'effet suent à grosses gouttes et se sentent incroyablement las, comme s'ils venaient de travailler une journée entière sous un soleil de plomb. Ils subissent un malus de –20% à tous leurs tests pendant 1d10 rounds.

Passerelle tellurique

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une clé de fer (+2)
Description : vous disparaissez dans la terre et réapparaissez dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Votre lieu de départ aussi bien que celui d'arrivée doivent avoir un sol de terre naturelle ; cela signifie par exemple que vous ne pouvez lancer ce sort si vous vous trouvez dans un bâtiment ou une rue pavée.





Murmure de la rivière

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une bonbonne de vin (+2)
Description : vous entrez en communion avec l'esprit d'une rivière. Pour pouvoir lancer ce sort, vous devez être immergé dans la rivière en question au moins jusqu'à la taille. Votre magie et une partie de vous-même se diffusent dans l'eau, vous permettant de poser quelques questions à la rivière. Vous pouvez demander à l'onde tout ce qui s'est passé sur ou dans le cours d'eau depuis 24 heures et jusqu'à 1,5 kilomètre en amont ou en aval. Les réponses seront très générales. Vous pouvez par exemple apprendre que deux bateaux ont descendu la rivière et que l'un d'entre eux était particulièrement grand ; vous ne découvrirez pas les noms des embarcations ou de leurs passagers. Si des orques ont attaqué l'un des bateaux, vous en serez éventuellement renseigné, sans pour autant apprendre de quelle tribu ceux-ci étaient issus. *Murmure de la rivière* reste actif pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Éclosion du printemps

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 10 minutes
Ingrédient : une poignée d'engrais naturel (+2)
Description : En concentrant toute la puissance de la magie de la Vie sur une zone ou un être, vous pouvez, au choix, agir sur une parcelle de terre de la taille d'un champ agricole ou sur un être vivant de n'importe quelle race. Si c'est un champ, il regorgera littéralement de vie et la prochaine récolte promettra d'être des plus riches. S'il s'agit d'un être vivant, le processus de reproduction sera assurément déclenché si toutes les autres conditions normales (en particulier l'accouplement) sont satisfaites.

Geyser

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une baguette de sourcier bénie par un prêtre de Taal (+3)
Description : Vous faites jaillir un geyser, dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Ce sort ne fonctionne que sur de la terre naturelle. Utilisez le grand gabarit. Les créatures prises dans l'éruption d'eau reçoivent une attaque d'une valeur de dégâts de 4 et sont projetées de 4 mètres (2 cases) dans la direction de votre choix. Elles sont aussi mises à terre, et il leur faut réussir un test d'Endurance, sans quoi elles se retrouvent assommées pour 1d10 rounds. Une fois le premier jaillissement passé, une mare se forme dans la zone couverte par le gabarit, procurant de l'eau fraîche et potable pour la prochaine heure.

Givre hivernal

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fiole de neige fondue récoltée au sommet d'une montagne (+3)
Description : Vous recouvrez d'une épaisse couche de givre tout ce qui se trouve dans la zone spécifiée, dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Toute créature affectée reçoit une attaque d'une valeur de dégâts de 4 et doit réussir un test de Force Mentale ou se retrouver sans défense pendant 1 round. Le givre subsiste pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Les vitesses de déplacement dans la zone sont réduites de moitié.

Purification de la terre

Difficulté : 27
Temps d'incantation : 10 minutes
Ingrédient : une fiole de l'eau d'un bassin sacré (+3)
Description : Vous assainissez de toute maladie végétale une parcelle de terre pouvant aller jusqu'à 2 kilomètres carrés. Cela a pour effet de sauver les plantes, les arbres, les cultures et autres végétaux, et immunise la zone contre ces mêmes maladies pour le reste de l'année. Il est également possible de lancer ce sort sur 2d10 personnes malades : la durée de toutes les maladies dont elles sont atteintes est alors réduite de moitié (arrondir à l'inférieur).

Domaine de la Lumière



Le domaine de la Lumière constitue la magie de l'illumination physique et mentale. Basée sur la manipulation de *Hysh*, le vent blanc, ce domaine ne s'intéresse qu'à la vérité, la sagesse, l'énergie radieuse et créatrice de vie. Connus en tant que hiérophantes ou sorciers de Lumière, Les magisters adeptes de ce domaine sont de grands philosophes, des guérisseurs efficaces et d'implacables traqueurs de démons.

Plus ils maîtrisent leur art, plus ces sorciers tendent vers l'intellectualisme et présentent un esprit aride, se distançant de toute forme d'humour. Leur peau et leurs cheveux perdent progressivement toute couleur, jusqu'à paraître presque transparents dans certains cas, tandis que leurs iris prennent une teinte aussi blanche que le lait ou un aspect luminescent doré. La plupart d'entre eux consacrent leur temps libre à la lecture ou la contemplation solennelle.

Compétence traditionnelle : Soins.

Lueur éblouissante

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un petit miroir (+1)
Description : vous créez un jaillissement lumineux, dans un rayon de 36 mètres (18 cases), qui éblouit les personnes situées dans la zone. Utilisez le petit gabarit. Pendant 1d10 rounds, les créatures affectées subissent un malus de –10% à leurs tests de Capacité de Combat, de Capacité de Tir et d'Agilité, ainsi que pour tous les tests de Perception liés à la vue.

Regard radieux

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une loupe (+1)
Description : votre regard focalise l'énergie radieuse sur une cible située dans un rayon de 16 mètres (8 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 6. Il arrive qu'un simple regard puisse tuer…

Manteau de lumière

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une bougie (+1)
Description : vous êtes enveloppé d'un champ de lumière qui vous protège des attaques à distance. Tous les projectiles non magiques voient leur valeur de dégâts réduite à 0 (en d'autres termes, les dégâts sont seulement de 1d10). *Manteau de lumière* reste actif pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, durant lesquelles vous ne pouvez effectuer aucun test de Dissimulation à cause de la lumière que vous dégagez.

Soins de Hysh

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une perle en verre transparent (+2)
Description : votre contact soigne un personnage blessé d'un nombre de points de Blessures égal à votre valeur de Magie. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Bannissement

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une branche de chêne (+2)
Description : vous emprisonnez un démon, situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases), dans les tentacules de *Hysh*, profitant de la pureté de la lumière pour le renvoyer dans les Royaumes du Chaos. Si le sort est lancé avec succès, le *bannissement* se résout par le biais d'un test de Force Mentale opposé. Si vous le remportez, le démon disparaît ; si vous perdez, le démon reste. En cas d'égalité, vous restez tous deux







bloqués en plein combat mental. Aucun des deux adversaires ne peut alors entreprendre la moindre action (pas même esquiver) tant que la lutte continue. Effectuez des tests de Force Mentale opposés à chacun de vos tours de jeu jusqu'à ce que l'un des deux l'emporte. *Bannissement* peut également servir à exorciser une créature possédée.

Inspiration lumineuse

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une page tirée d'un livre (+2)
Description : vous ouvrez votre esprit à *Hysh* et laissez sa sagesse vous apporter la lumière sur un problème intellectuel des plus épineux. Une fois le sort terminé, vous pouvez effectuer un unique test de Connaissances avec un bonus de +30%.

Yeux de la vérité

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une sphère de verre (+2)
Description : vos yeux brillent de l'éclat de la vérité. Pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, vous pouvez percer les illusions, l'obscurité magique ou normale, l'invisibilité et toutes les formes de déguisement dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Toutes les créatures dissimulées vous sont aussi révélées.

Lumière aveuglante

Difficulté : 24
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un disque de mithril poli (+3)
Description : vous créez une explosion de lumière chatoyante, apparaissant dans un rayon de 48 mètres (24 cases), aveuglant toutes les créatures comprises dans la zone. Utilisez le grand gabarit. Toutes les personnes affectées doivent effectuer un test d'Agilité. En cas d'échec, chaque victime est aveuglée, ce qui réduit ses valeurs d'Agilité, de Mouvement et de Capacité de Combat de moitié (arrondies à l'inférieur), tandis que sa Capacité de Tir tombe à 0. De plus, elle rate automatiquement tous ses tests de Perception liés à la vue. Les personnes qui réussissent le test initial ne subissent que l'équivalent du sort *lueur éblouissante*. Dans tous les cas, les effets du sort persistent pendant 1d10 rounds.



Exorcisme

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : un rameau d'un chêne frappé par la foudre (+3)
Description : vous lacérez les vents de l'Aethyr, vous permettant ainsi de bannir un groupe de démons situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Les démons affectés doivent réussir un test de Force Mentale, sous peine d'être bannis et renvoyés dans les Royaumes du Chaos.

Colonne de gloire

Difficulté : 28
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un diamant d'une valeur d'au moins 100 co (+3)
Description : vous focalisez l'énergie de *Hysh* qui se matérialise en une colonne meurtrière de lumière ardente, quelque part dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Les créatures affectées reçoivent une attaque d'une valeur de dégâts de 4 et doivent réussir un test d'Agilité sous peine de subir également les effets du sort *lueur éblouissante*. *Colonne de gloire* étant une invocation surpuissante, tous les sorciers présents dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation dans l'Aethyr provoquée par ce sort ; y recourir pour autre chose que la lutte directe contre les démons est très mal perçu par les doyens hiérophantes de l'Ordre de la Lumière

Domaine du Métal

Le domaine du Métal concerne la magie de la transmutation, de la logique, de l'application du savoir, ainsi que des expériences et recherches empiriques. Plus connue sous le nom d'alchimie, cette magie est basée sur la manipulation de *Chamon*, le vent jaune. Les magisters adeptes de ce domaine sont appelés sorciers Dorés ou alchimistes et font partie des plus grands érudits de l'Empire. Les alchimistes font une utilisation intensive de la magie rituelle (cf. page 168) et leurs transmutations les plus légendaires appartiennent à ce type de magie.
Plus grands sont ces sorciers Dorés, plus ils adoptent une attitude conservatrice, préférant s'occuper de choses tangibles, pragmatiques et quantifiables, plutôt que de jongler avec des idées nouvelles. Comme pour refléter cette rigidité, leurs corps deviennent de plus en plus lents, raides, leurs articulations perdant en amplitude et leur peau s'épaississant en formant des cals de teinte dorée. De nombreux doyens alchimistes recourent à des machines compliquées pour mouvoir leurs corps figés.

Compétence traditionnelle : Connaissances académiques (science).

Garde d'acier

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une bille d'acier (+1)
Description : vous invoquez des sphères miroitantes d'acier qui gravitent autour de votre corps et vous protègent contre les attaques pendant 1 minute (6 rounds) avant de disparaître. Toutes les attaques dirigées contre vous subissent un malus de –10% en Capacité de Combat ou en Capacité de Tir, selon le cas.

Loi de la logique

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1d10 actions complètes
Ingrédient : un morceau de papier vierge (+1)



Description : vous recourez à la magie de la logique pour optimiser un test de compétence ou de caractéristique. Ce sort doit être lancé avant que le test ne soit effectué, sachant que *loi de la logique* peut vous assister vous ou l'un de vos alliés situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). La temps d'incantation aléatoire (1d10 actions complètes) couvre à la fois l'évaluation du problème et l'incantation à proprement parler. S'il est lancé avec succès, *loi de la logique* octroie un bonus de +20% au test correspondant de compétence ou de caractéristique. Le bonus doit servir dans les 5 minutes qui suivent la fin de l'incantation.

Malédiction de la rouille

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un clou rouillé (+1)
Description : un objet métallique dans un rayon de 12 mètres (6 cases) rouille sous votre influence, ce qui le rend inutilisable. Vous pouvez ainsi affecter un objet dont l'encombrement ne dépasse pas 75. Veuillez consulter le **Chapitre 5 : L'équipement** pour l'encombrement des objets courants.

Flèches d'argent d'Arha

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une pointe de flèche en argent (+2)
Description : vous créez un nombre de flèches d'argent égal à votre valeur de Magie, que vous pouvez lancer sur l'un ou plusieurs de vos adversaires situés dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Les *flèches d'argent d'Arha* sont des *projectiles magiques* d'une valeur de dégâts de 3, qui disparaissent après avoir infligé leurs dégâts.

Armure de plomb

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un casque miniature en plomb (+2)
Description : sous votre influence, les armures d'un groupe d'ennemis, situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases), se mettent à peser aussi lourd que du plomb. Utilisez le grand gabarit. Les créatures affectées subissent un malus de –10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité, ainsi qu'un malus de –1 à leur valeur de Mouvement. *Armure de plomb* reste actif pendant 1 minute (6 rounds).

Visions du destin

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fiole en verre vide (+2)
Description : vous recourez à la magie pour guider les actions de vos alliés situés dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Jusqu'au début de votre prochain tour de jeu, chaque personne affectée a le droit de relancer un unique test ou jet de dégâts. Le second résultat est définitif.

Façonnage du métal

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : un talisman représentant un marteau et une enclume (+2)
Description : vous pouvez transformer un objet métallique en un autre. Cela ne change pas le type du métal, uniquement sa forme : vous pouvez, par exemple, transformer un bouclier de métal en urne. Ce sort ne fonctionne pas sur les objets magiques. La qualité de fabrication du nouvel objet, s'il est besoin de la déterminer, dépend d'un test de Focalisation. Façonner un objet de qualité exceptionnelle correspond à un test Très difficile (–30%), tandis qu'un objet de bonne qualité s'obtient par un test Difficile (–20%). Un test de difficulté Moyenne produit un objet de qualité moyenne, alors qu'un test de Focalisation manqué, quelle qu'en soit la difficulté, ne donne qu'un objet de qualité médiocre. Il s'agit d'un sort de contact.

Enchantement d'objet

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une plume de griffon (+3)
Description : Vous enchantez temporairement un objet, ce qui confère un bonus de +5% à l'une des caractéristiques du porteur. La fonction magique de l'objet doit rester en adéquation avec sa forme : vous pouvez ainsi enchanter une épée pour conférer un bonus en Capacité de Combat ou un serre-tête pour un bonus en Sociabilité. L'objet est considéré comme magique. L'enchantement reste actif pendant 1 heure, sachant qu'un même objet ne peut être enchanté qu'une seule fois. Il s'agit d'un sort de contact.

Transmutation de la folie

Difficulté : 23
Temps d'incantation : 10 minutes
Ingrédient : une page de livre écrit par un dément (+3)
Description : vous tentez de transformer un esprit malade en esprit sain, ce qui reste une tâche périlleuse. L'incantation du sort s'accompagne d'un test de Focalisation. S'il est réussi, la cible perd 1d10 points de Folie. En revanche, si le test est manqué, la cible gagne 1d10 points de Folie. Il s'agit d'un sort de contact que vous ne pouvez lancer sur vous-même. *Transmutation de la folie* n'agit pas sur les animaux.

Loi de l'or

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un petit fourreau doré très ouvragé d'une valeur minimale de 75 co (+3)
Description : vous enveloppez de l'étreinte de *Chamon* un objet magique situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases), ce qui neutralise ses pouvoirs. L'objet perd alors toute fonction magique pendant 1d10 rounds.

Domaine des Ombres



Le domaine des Ombres recouvre la magie de la dissimulation, de l'illusion, de la confusion et parfois de la mort invisible. Elle est basée sur la manipulation d'*Ulgu*, le vent gris. Les magisters adeptes de ce domaine sont connus sous le nom de sorciers Gris et demeurent une société des plus énigmatiques. La duperie accompagne le moindre de leurs actes, si bien que leurs véritables sentiments et occupations sont fort méconnus. Les sorciers Gris sont parfois appelés illusionnistes. Plus ils maîtrisent leur art traître, plus les sorciers Gris dégagent une aura énigmatique et cruelle. Leurs longs cheveux gris et raides, leur posture légère et frêle leur donneraient presque l'allure de malandrins si leurs yeux d'un gris d'orage ne venaient compléter le tableau. Malgré ces particularités, les gens ont du mal à décrire précisément un puissant sorcier du domaine des Ombres, car les traits de leur visage apparaissent souvent vagues et confus. Certains prétendent qu'ils peuvent modifier leur apparence pour se fondre dans l'environnement, mais cela semble un peu exagéré.

Compétence traditionnelle : Dissimulation.

Manteau d'ombre

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de charbon (+1)
Description : vous vous enveloppez de ténèbres, ce qui vous rend presque indétectable. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Dissimulation pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Changeforme

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une mèche de cheveux d'un membre de la race imitée (+1)
Description : vous pouvez prendre l'apparence (ce qui inclut les vêtements, l'armure et le reste) d'un autre humanoïde vivant dont la taille n'excède pas trois mètres (humain, elfe, orque, etc.) pour un nombre de rounds égal à dix fois votre valeur de Magie. Le sort ne



déguise aucunement votre voix, uniquement votre aspect physique. Vous pouvez ainsi adopter l'apparence d'un orque, mais si vous ne pratiquez pas la langue gobeline, vous seriez bien inspiré de ne pas ouvrir la bouche en présence de peaux-vertes. Si vous vous comportez de manière suspecte, les observateurs auront droit à un test d'Intelligence pour percer l'illusion. Si vous cherchez à ressembler à un individu spécifique, il vous faudra réussir un test de Focalisation pour parfaire le déguisement. Sans cela, vous aurez l'apparence d'un membre sans particularité de la race correspondante.

Désorientation

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une rasade de bière (+1)
Description : vous pouvez lancer ce sort sur une créature située dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible doit alors réussir un test de Force Mentale, sous peine de se retrouver désorientée pour un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. La personne ainsi désorientée doit effectuer un jet de pourcentage et consulter la table suivante pour déterminer ce qu'elle fait jusqu'à la fin du sort.

1d100	Action
01–20	**Indécision.** Vous ne pouvez effectuer qu'une demi-action par round.
21–40	**Course folle.** Vous courez dans une direction aléatoire déterminée par le MJ.
41–60	**Assaut !** Vous devez effectuer une attaque brutale sur le personnage le plus proche, qu'il soit ami ou ennemi. S'il est hors de portée, vous devez vous en rapprocher au plus vite et l'affronter au corps à corps (en effectuant une charge si possible).
61–80	**Passivité.** Vous ne pouvez entreprendre la moindre action ou esquive.
81–00	**Position fœtale.** Vous êtes considéré comme sans défense.

Action secrète

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un schéma représentant votre action illusoire (+2)
Description : Ce sort vous permet de réaliser une action tout en donnant l'impression de faire complètement autre chose. Votre apparence reste la même, mais votre activité apparente est toute différente ; ainsi, vous pouvez faire croire à tous que vous feuilletez un livre, alors que vous êtes en réalité en train de mettre votre poing dans la figure de quelqu'un. Si votre activité (une attaque, un sort, un larcin, etc.) affecte quelqu'un d'autre, la victime a droit à un test d'Intelligence pour percer l'illusion. *Action secrète* reste actif pendant 1d10 rounds. Si l'incantation est réussie, le sort dissimule également l'action qui consiste à le lancer.

Linceul de ténèbres

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : les yeux d'un triton (+2)
Description : vous créez une zone de ténèbres tourbillonnantes et impénétrables, dans un rayon de 48 mètres (24 cases), pour un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Utilisez le grand gabarit. Les personnes prises dans la zone d'effet ne peuvent voir, même si elles bénéficient du talent Vision nocturne. De plus, la confusion engendrée par ces ténèbres limite à une demi-action par round les activités de ceux qui ne réussissent pas un test de Force Mentale au début de leur tour de jeu.

Voile d'invisibilité

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un voile de tissu très léger (+2)
Description : vous vous enveloppez de magie et disparaissez de vue pour 1d10 rounds. Tant que vous restez invisible, aucun tir ne peut vous prendre pour cible, ni même un *projectile magique*. Toutes vos attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +20% en Capacité de Combat Toute personne située dans un rayon de 4 mètres (2 cases) peut tenter un test de Perception Difficile (–20%) pour vous détecter par le biais de ses autres sens : si le test est réussi, elle peut vous attaquer, mais avec un malus de –30% en Capacité de Combat ou en Capacité de Tir, selon le cas. Vous ne pouvez lancer ce sort que sur vous.

Visage d'épouvante

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un lambeau de la toge d'un revenant (+3)
Description : vous adoptez l'apparence d'une créature de pur cauchemar. Vous provoquez ainsi la Terreur (cf. **Chapitre 9 : Le meneur de jeu** pour plus de détails) pendant 1 minute (6 rounds).

Poignards d'ombre

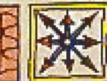
Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un poignard en fer forgé à froid (+3)
Description : vous invoquez un nombre de *poignards d'ombre* égal à votre valeur de Magie, que vous pouvez lancer sur un ou plusieurs de vos adversaires situés dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Les *poignards d'ombre* sont des *projectiles magiques* d'une valeur de dégâts de 3. De plus, leur nature immatérielle ignore toute armure non magique censée réduire les dégâts.

Illusion ultime

Difficulté : 24
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : un prisme en cristal (+3)





Description : Vous créez une illusion simulant la réalité à la quasi-perfection, comprenant effets visuels, sonores et olfactifs, dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Vous pouvez donner pratiquement n'importe quelle apparence à la zone d'effet. *Illusion ultime* persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, mais vous pouvez en prolonger la durée en réussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant. Le maintien de l'illusion se fait au prix d'une demi-action. De plus, si vous lancez le moindre autre sort, l'illusion disparaît instantanément. Les observateurs ont droit à un test d'Intelligence pour percer l'illusion s'ils ont quelque raison de suspecter une ruse. Les effets précis de l'illusion sont laissés au bon sens du MJ.

Confusion universelle

Difficulté : 27
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : les yeux d'une chimère (+3)
Description : Ce sort est une version plus redoutable du sort *désorientation*, pouvant affecter plusieurs cibles. Utilisez le grand gabarit. Toute personne comprise dans la zone d'effet doit réussir un test de Force Mentale, sous peine de subir les effets du sort *désorientation*.

SOMBRES SAVOIRS

Si l'essentiel de la magie occulte est alimenté par l'un des vents de magie, deux types de magie manipulent les huit vents ensemble, sous leur forme brute. La Haute magie, ou *Quaysh*, représente la forme de magie la plus pure qui soit. Elle reste d'une maîtrise si délicate que seuls les hauts elfes d'Ulthuan sont aptes à y recourir régulièrement. La Magie noire, ou *Dhar*, constitue la forme de magie la plus vile et pervertie. Si *Quaysh* marie harmonieusement les huit couleurs, *Dhar* les mélange dans un fatras discordant : la Magie noire est une magie de destruction, de domination et de souillure.

Les Sombres savoirs sont basés sur la manipulation de *Dhar*. Ils restent l'apanage du mal et des hommes désespérés, prêts à risquer leur vie et leur âme pour un peu de puissance. Il existe deux types principaux de Sombres savoirs : la magie du Chaos et la nécromancie. À l'instar des domaines occultes, ils sont associés à des compétences et des talents. L'incantation de sorts de Magie noire suit les règles normales, à deux exceptions près.

1. Pour pouvoir lancer un sort de Sombre savoir, vous devez disposer du talent Magie noire et y recourir. Sans cela, ces sorts ne peuvent fonctionner.

2. Le recours à *Dhar* vous expose à des risques supplémentaires. Si en jetant les dés pour consulter la table de la Malédiction de Tzeentch, vous obtenez le même chiffre pour les dizaines et les unités, un effet secondaire s'ajoute à ceux du résultat normal. Jetez les dés et consultez la **Table 7-6 : effets secondaires**, selon la colonne du Sombre savoir correspondant, pour constater ce que le sort vous a réservé.

Effets secondaires

Plusieurs effets secondaires sont détaillés ci-dessous. Il est possible de subir chaque effet plusieurs fois, auquel cas les effets en sont cumulatifs. Ainsi, si vous présentez une aversion doublée pour la lumière, vous subirez un malus de –20% à vos tests de Force Mentale et de Sociabilité quand vous évoluerez en extérieur et de jour. C'est au MJ de déterminer les détails de chaque effet secondaire (allergie, traits défigurés, etc.).

Allergie. Vous présentez une allergie très forte à une matière courante, comme le cuir ou la fourrure. Chaque fois que vous entrez en contact avec elle, vous subissez un malus de –10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle allergie ou l'allergie existante se montre plus sévère.

Apparence cadavérique. Vous commencez à ressembler à un cadavre. Au début, vous vous contentez d'être de plus en plus pâle, et d'importants cernes se forment autour de vos yeux, mais vous finissez par sembler sortir littéralement d'une tombe. Vous subissez un malus de –10% en Sociabilité dès que vous tentez de communiquer avec des gens, mais vous recevez un bonus de +10% aux tests d'Intimidation.

Aversion. Vous développez un dégoût profond pour un élément courant de la vie quotidienne, comme la lumière, l'eau ou les pleurs d'enfants. Si vous devez évoluer dans un milieu qui présente votre aversion, vous subissez un malus de –10% en Force Mentale et en Sociabilité. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle aversion ou l'aversion existante devient plus sévère.

Démence. Vous gagnez 1d10 points de Folie.

Enlaidissement. Une anomalie répugnante apparaît sur une partie de votre corps déterminée aléatoirement par la table de localisation des dégâts. Ce peut être à peu près n'importe quoi, de la plaie suppurante à la peau écailleuse en passant par une poussée massive de poils. À moins de pouvoir cacher cette tare, vous subissez un malus de –10% en Sociabilité dès que vous tentez de communiquez avec des gens.

Faible constitution. Votre valeur d'Endurance est réduite de –1d10% de façon permanente.

Mutation. Votre corps est dévasté par l'énergie du Chaos, si bien qu'une mutation se développe en vous. Tirez sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos** de la page 227.

Perte de vigueur. Votre valeur de Force est réduite de –1d10% de façon permanente.

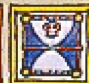
Présence dérangeante. Votre aura s'avère si virulente que les enfants et les animaux refusent de vous approcher. Vous subissez également un malus de –10% en Sociabilité dès que vous tentez de communiquez avec des gens.

Puanteur. Vous dégagez une odeur nauséabonde. Il faut une application de parfum pour masquer l'odeur pendant un jour, ce qui peut s'aggraver si vous obtenez plusieurs fois cet effet secondaire. Si vous souffrez triplement de cet effet secondaire, par exemple, il vous faudra

TABLE 7-6 : EFFETS SECONDAIRES

Jet (Chaos)	Jet (Nécromancie)	Effet secondaire
01-05	01-10	Allergie
–	11-25	Apparence cadavérique
06-15	26-35	Aversion
16-30	36-45	Démence
31-45	46-50	Enlaidissement
46-55	51-60	Faible constitution
56-60	–	Mutation
61-70	61-70	Perte de vigueur
71-80	71-80	Présence dérangeante
81-90	81-90	Puanteur
91-100	91-100	Trépidations







trois applications de parfum par jour pour masquer les relents. Si votre odeur n'est pas voilée, vous subissez un malus de -10% en Sociabilité dès que vous tentez de communiquez avec des gens.

Trépidations. Vous êtes sujet à de fréquentes crises de tremblements. Dès qu'une situation préoccupante se présente (combat, confrontation verbale, etc.) vous devez réussir un test de Force Mentale sous peine d'entrer en crise pendant 1d10 rounds. Pendant la crise, vous subissez un malus de -10% en Agilité, Intelligence, Force Mentale et Sociabilité, et vous ne pouvez pas effectuer plus d'une demi-action par round.

Domaine du Chaos

Le domaine du Chaos représente la magie du changement, de la destruction, de la tentation et de la décadence, basée sur la manipulation de *Dhar*. Les adeptes de la magie du Chaos reçoivent de nombreux noms, tels que suppôts, fanatiques ou sorciers fous. Comme c'est le cas avec tous les fidèles du Chaos, ces sorciers font partie des ennemis de la civilisation et de tout ce qu'elle représente ; ils cherchent à renverser l'Empire et toutes les nations du Vieux Monde. Leur vision de l'avenir se résume à un monde de ténèbres, de flots de sang et de changement perpétuel.

Compétence traditionnelle : Langage mystique (démoniaque).

Invocation de démons
Plusieurs sorts du Chaos invoquent des démons. Au moment de leur apparition, le sorcier qui leur a donné corps doit réussir un test de Force Mentale pour les contrôler. Sans cela, les démons agissent à leur guise et leurs actes sont confiés au MJ. Les démons n'aiment pas être invoqués par des mortels et se montrent souvent très contrariés par ceux qui les ont appelés.

Vision d'horreur

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un petit masque (+1)
Description : vous imposez une vision infernale à un personnage situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible se retrouve assommée pendant 1 round à moins de réussir un test de Force Mentale. Une fois qu'elle n'est plus assommée, la cible doit réussir un second test de Force Mentale, sans quoi elle reçoit 1 point de Folie.

Faveur du Chaos

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une amulette gravée du symbole d'un dieu du Chaos (+1)
Description : vous invoquez les faveurs de l'un des dieux du Chaos. Vous recevez, pendant 1 minute (6 rounds), un bonus de +10% en Capacité de Combat, Endurance, Force Mentale ou Sociabilité en fonction du dieu que vous avez invoqué.

Invocation de démon mineur

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : un cœur d'humanoïde encore sanguinolent (+2)
Description : vous invoquez un démon mineur (cf. **Chapitre 11 : Le bestiaire**) qui apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Le démon reste tangible pendant 1d10 minutes.

Sang bouillonnant

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fiole de sang démoniaque (+2)
Description : vous crachez du sang brûlant comme de l'acide sur une cible située dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible subit un nombre d'attaques égal à votre valeur de Magie et d'une valeur de dégâts de 4. Il s'agit d'un *projectile magique*.

Tentation du Chaos

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un symbole sacré profané (+2)
Description : vous ensorcelez une personne située dans un rayon de 24 mètres (12 cases) et la soumettez à votre volonté. À moins que la cible ne réussisse un test de Force Mentale, c'est vous qui décidez des actions qu'elle entreprend à son prochain tour de jeu. Les morts-vivants sont immunisés contre la *tentation du Chaos*.

Main de la destruction

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une main récupérée sur un pendu (+2)
Description : vous enveloppez votre main d'un halo de magie noire. Elle est alors considérée comme une arme magique ayant l'attribut perforante et une valeur de dégâts de 7. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Capacité de Combat quand vous attaquez avec cette main. Le sort reste actif pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Vous pouvez prolonger cette durée en réussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant.

Caresse du Chaos

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une corne d'homme-bête (+2)
Description : votre contact canalise l'énergie pure du Chaos dans votre cible et la transforme, à moins qu'elle ne réussisse un test de Force Mentale. En cas d'échec à ce test, la cible doit tirer sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos**, page 227. La mutation se manifeste en quelques secondes et s'avère permanente. Si elle est affectée, la cible doit réussir un second test de Force Mentale, sous peine de se retrouver assommée pendant 1 round en raison de la brutalité et de l'ignominie de la mutation. Il s'agit d'un sort de contact. Les morts-vivants sont immunisés contre la *caresse du Chaos*.

Voile de corruption

Difficulté : 24
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : la lame d'un champion du Chaos (+3)
Description : vous créez un infâme nuage de corruption dans un rayon de 36 mètres (18 cases). Utilisez le grand gabarit. Les personnes affectées doivent réussir un test de Force Mentale, pour éviter de perdre 1 point de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure. Les créatures ainsi blessées continuent à perdre 1 point de Blessures par round jusqu'à ce qu'elles réussissent un test de Force Mentale. Celles qui perdent ainsi plus d'1 point de Blessures doivent également réussir un test d'Endurance, sous peine de se retrouver victimes d'une mutation. Si elles manquent ce dernier test, elle doivent tirer sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos**, page 227 pour déterminer la mutation qui s'opère.

Invocation de démons

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : les cœurs encore sanguinolents de six humanoïdes (+3)
Description : vous invoquez un nombre de démons mineurs (cf. **Chapitre 11 : Le bestiaire**) égal à votre valeur de Magie. Ils apparaissent chacun dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) et restent tangibles pendant 1d10 minutes.

Mot de souffrance

Difficulté : 27
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : le sang d'un démon (+3)






Description : vous prononcez le nom secret de l'un des dieux du Chaos, ce qui suffit à infliger d'abominables souffrances à ceux qui vous entourent. Centrez le grand gabarit sur vous-même. Les personnes comprises dans la zone subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 8 et doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de se retrouver sans défense pendant 1 round. Le sort ne vous affecte pas.

Domaine de la Nécromancie

Le domaine de la nécromancie concerne la magie de la mort, mais contrairement à la magie d'Améthyste, la Nécromancie n'a rien de naturel. Elle est basée sur la manipulation de *Dhar* et a pour but de prolonger la vie et soumettre la mort en violant l'ordre naturel. Les nécromants recourent souvent à la magie rituelle (cf. page 168) et leurs pouvoirs les plus tristement célèbres sont des sorts de ce type. Ils sont globalement honnis et doivent pratiquer leur perverse sorcellerie en secret, car les prêtres croisés, notamment ceux de Morr, les templiers et les chasseurs de sorcières sont constamment à leur poursuite. Les nécromanciens sont proscrits dans tout l'Empire et ceux qui se font attraper ne peuvent espérer la moindre pitié.

Compétence traditionnelle : Connaissances académiques (nécromancie).

Invocation de morts-vivants

Plusieurs sorts de nécromancie ont pour effet d'invoquer des morts-vivants. Ces « morts sans repos » doivent être contrôlés, sans quoi la magie qui les anime se dissipe et ils redeviennent de simples cadavres. Le nécromant doit se trouver dans un rayon de 48 mètres (24 cases) de ses esclaves morts-vivants pour en garder le contrôle. Il peut contrôler simultanément un nombre de ces créatures égal à sa valeur de Magie. Les morts-vivants n'ont aucune faculté de raisonnement et ne peuvent suivre que des instructions très rudimentaires (avance, garde, attaque, etc.)

Visage de la mort

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un crâne (+1)
Description : votre visage prend l'aspect d'un crâne à l'air mauvais, symbole reconnu de la mort. Vous provoquez la Peur pendant 1 minute (6 rounds).

Réanimation

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action par cadavre
Ingrédient : la poussière issue d'une tombe (+1)
Description : vous ranimez les morts, créant un nombre de squelettes ou de zombies égal à votre valeur de Magie. Vous devez vous trouver dans un rayon de 12 mètres (6 cases) de cadavres récents (qui deviennent des zombies) ou de vestiges plus anciens (lesquels font des squelettes).






Sève nécromantique

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une dent de chauve-souris vampire (+2)
Description : vous buvez le sang d'un cadavre pour soigner vos propres blessures. Le cadavre doit être frais (sa mort doit remonter à moins d'une heure). Si l'incantation est réussie, *sève nécromantique* vous rend 1d10 points de Blessures.

Main de poussière

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une main de meurtrier (+2)
Description : votre contact anéantit la chair de vos adversaires vivants, leur ôtant 1d10 points de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure. Les morts-vivants sont immunisés contre *main de poussière*. Il s'agit d'un sort de contact.

Très mauvais itinéraire

« Sire Gilbert hâta sa monture à l'intérieur de ce morne village. Les voies étaient ici dans un état lamentable, au point qu'il avait peine à croire que cette route menait bien à Nuln. Mais les passeurs halflings s'étaient montrés catégoriques. Si son empoté d'écuyer ne s'était pas fait tuer à Wissenburg, pour commencer, Gilbert n'aurait pas eu besoin de s'abaisser à adresser la parole à ces halflings un peu trop souriants. Interpréter les plans de route et retrouver son chemin ne font pas partie des fonctions d'un chevalier bretonnien !

Il atteignit enfin ce qui ressemblait à une auberge. De grossiers symboles étaient peints sur la porte. Classiques superstitions paysannes, pensa Gilbert. Le chevalier frappa sur le bois de la porte de son poing ganté de fer. Aucune réponse. Il prolongea son siège martelant jusqu'à ce qu'enfin une voix réagit.

— Allez-vous-en ! cria-t-elle.

— Ouvrez cette porte immédiatement, reprit le Bretonnien. Je suis Sire Gilbert d'Arnaud, chevalier errant de Sa Très Pieuse Majesté le Roi Louen Cœur de Lion, et j'exige une chambre et le couvert pour ce soir. Ouvrez !

— Vous pourriez tout aussi bien être le Grand Théogoniste, répondit la voix, qu'on vous ouvrirait pas.

Gilbert eut l'impression d'entendre d'autres voix à l'intérieur. Était-ce des rires ?

— Écoutez-moi, misérables paysans. Vous allez m'ouvrir cette porte sur-le-champ, sans quoi je me chargerai personnellement de demander à la Comtesse Emmanuelle de balayer ce village de la carte dès mon arrivée à Nuln !

Cette fois, il ne pouvait plus se tromper. Les murs de l'auberge vrombissaient sous les rires de la foule amassée à l'intérieur. Quand le calme revint, la voix reprit.

— Allez-y, allez raconter tout ça à votre comtesse. Elle n'a aucun pouvoir ici. On est en Sylvanie, écuyer.

— Je ne suis pas un écuyer ! s'indigna Gilbert, rouge de colère. Il allait apprendre à ces paysans à respecter leurs maitres, décida-t-il, la main sur le pommeau de son épée. C'est alors que le calme de la nuit fut brisé. Le Bretonnien put entendre, un peu plus loin sur la route, frapper plusieurs dizaines de pieds. Le bruit était régulier, comme une infanterie en marche. Le visage de Gilbert s'illumina. Il s'agissait probablement d'une unité de soldats impériaux, qui n'allait pas manquer d'offrir son hospitalité à un chevalier errant.

Sire Gilbert se dirigea jusqu'au centre du village pour accueillir les soldats. Il ne tarda pas à apercevoir les rangs serrés des troupes au pas de marche, qui avançaient, parfaitement synchronisées, l'arme sur l'épaule. Gilbert était très impressionné par la discipline de cette armée et s'apprêtait à le faire savoir quand les mots s'évanouirent sur ses lèvres. Ce fut au clair de lune que Sire Gilbert comprit qu'il ne s'agissait pas de soldats impériaux, mais de créatures d'outre-tombe. Des lambeaux de chair pendaient, accrochés à leurs pommettes squelettiques, tandis que des points rouges brûlaient au fond de leurs orbites vides. Les paroles du paysan lui revinrent en mémoire : « On est en Sylvanie, écuyer... »

Sire Gilbert d'Arnaud, chevalier errant de Bretonnie, dégaina son épée et se prépara à vendre chèrement sa peau. Nul ne riait plus à l'intérieur de l'auberge. »

Appel de Vanhel

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une petite trompe en argent (+2)
Description : vous stimulez les morts-vivants sous votre contrôle. 1d10 squelettes, revenants ou zombies peuvent immédiatement se déplacer ou porter une attaque standard, bien que ce ne soit pas leur tour de jeu. Ces actions comptent pour des actions gratuites et n'affectent en rien le nombre d'actions que peuvent entreprendre les morts-vivants durant ce round.

Contrôle des morts-vivants

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de bois pris sur un cercueil profané (+2)
Description : vous soumettez un mort-vivant éthéré à votre volonté. Vous pouvez cibler une banshee, un spectre ou un esprit situé(e) dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La créature passe sous votre contrôle pendant 24 heures, à moins qu'elle ne réussisse un test de Force Mentale.

Chair momifiée

Difficulté : 19
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un lambeau de chair pris sur un revenant (+2)
Description : votre chair devient aussi résistante que celle d'un cadavre momifié pendant 1 minute (6 rounds). Pendant cette durée, tous les coups critiques que vous subissez voient leur valeur critique réduite de l'équivalent de votre valeur de Magie.

Animation des morts

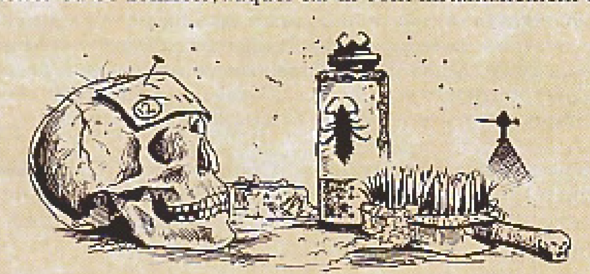
Difficulté : 22
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : de la poussière prélevée sur une momie (+3)
Description : ce sort est semblable à *réanimation*, si ce n'est que vous créez 2d10 squelettes ou zombies dans un rayon de 24 mètres (12 cases).

Incantation d'éveil

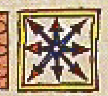
Difficulté : 24
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : un diadème de fer refroidi dans du sang humain (+3)
Description : ce sort est semblable à *réanimation*, si ce n'est que les morts-vivants créés sont des revenants. Les cadavres employés doivent être ceux de personnages engagés dans une carrière avancée.

Bannissement de morts-vivants

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fiole d'eau bénite (+3)
Description : vous créez un tourbillon magique apparaissant dans un rayon de 48 mètres (24 cases) et aspirant l'énergie qui anime les morts-vivants. Utilisez le grand gabarit. Les morts-vivants affectés subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 5, à moins qu'il ne s'agisse de squelettes ou de zombies, auquel cas ils sont instantanément détruits.







DOMAINES DIVINS

Ce sont la prière et la dévotion qui confèrent aux prêtres leur puissance magique. Chaque prêtre doit sélectionner le talent d'Inspiration divine correspondant à sa divinité (cf. **Chapitre 4 : Compétences et talents** pour plus de détail sur ce talent). Ce livre présente dix domaines divins, mais davantage seront proposés dans d'autres ouvrages à paraître.

Domaine de Manann



Manann est le dieu des mers, la divinité tutélaire de tous ceux qui gagnent leur vie sur les flots, des pêcheurs aux marins, en passant par les matelots et les pirates. Les prêtres de Manann recourent aux sorts de leur dieu pour aider les fidèles à tempérer les caprices de la mer et de Manann lui-même. Ceux qui en appellent trop souvent à Manann finissent souvent par se montrer d'humeur inconstante et orageuse, variant au gré des lunes.

Navigation bénie

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une bouteille de vin (+1)
Description : vous priez pour que Manann accorde sa bénédiction au départ d'une croisière ou d'un périple en mer. Tous les tests d'Orientation de la croisière reçoivent un bonus de +10% tant que vous restez à bord.

Respiration aquatique

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un poisson vivant (+1)
Description : votre contact confère la capacité de respirer dans l'eau pendant 1 heure. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Déflagration marine

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fiole d'eau de mer (+1)
Description : vous provoquez une explosion d'eau de mer qui part de votre main tendue vers un adversaire situé dans un rayon de 36 mètres (18 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 4. La cible d'une *déflagration marine* doit réussir un test de Force, sous peine de se retrouver projetée à terre.

Marche sur les eaux

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un dytique desséché (+2)
Description : vous pouvez marcher sur l'eau pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, ainsi que vous déplacer en milieu marécageux comme s'il s'agissait de terre ferme.

Calme plat

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une dague sculptée dans un os de baleine (+2)
Description : vous subtilisez le vent des voiles d'un navire situé dans un rayon de 96 mètres (48 cases). L'embarcation est parfaitement encalminée et reste immobile dans l'eau pendant 1 heure, à moins qu'elle ne dispose de rames.

Malédiction de l'albatros

Difficulté : 19
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une plume d'albatros (+2)
Description : vous invoquez la colère de Manann sur ses ennemis, situés dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Les personnes affectées voient la valeur critique de tout coup critique subi pendant la prochaine minute augmenter de +2.

Domaine de Morr



Morr est le dieu de la mort et des songes, seigneur du monde souterrain, protégeant les trépassés et ceux qui rêvent. Ses prêtres prennent en charge les rites funéraires et assurent l'œuvre de leur dieu en ce bas monde. Ceux qui recourent aux miracles de Morr deviennent souvent de plus en plus pâles et paraissent avoir l'esprit ailleurs. Ils considèrent souvent comme une mission d'aider les fantômes et autres esprits prisonniers à se libérer pour trouver enfin le repos éternel dans les jardins de Morr.

Préservation des morts

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : un morceau de fruit frais (+1)
Description : la décomposition d'un cadavre est provisoirement mise en suspens : celui-ci reste parfaitement préservé pendant 24 heures. Au cours de cette période, le corps ne peut être animé par aucun sort du domaine de la Nécromancie.

Signe du corbeau

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une plume de corbeau (+1)
Description : le corbeau fantomatique invoqué par ce sort, symbole de votre dieu, projette l'ombre de la mort sur le champ de bataille. Vous bénéficiez, ainsi que vos alliés situés dans un rayon de 12 mètres (6 cases) d'un bonus de +1 aux jets de dégâts.

Message onirique

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : un bout de laine (+1)
Description : vous apparaissez dans les songes d'un personnage et lui délivrez un message ne dépassant pas 30 mots. Le rêveur doit être quelqu'un que vous connaissez personnellement, doit parler une langue commune avec vous et doit dormir au moment de l'incantation du sort.

Destruction de mort-vivant

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un pieu en bois (+2)
Description : votre contact inflige une attaque d'une valeur de dégâts de 8 à un mort-vivant. Il s'agit d'un sort de contact.

Visions de Morr

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : un champignon ramassé sur une tombe (+2)
Description : vous priez et demandez humblement à Morr de vous accorder une vision concernant un problème auquel vous faites actuellement face. Le MJ effectue secrètement un test de Sociabilité à votre place. En cas de réussite, vous recevez une vision correspondant à votre problème, qui peut vous donner des indices sur les moyens de le résoudre. En cas d'échec, la vision transmise est étrange et semble signifier quelque chose, mais elle n'est en réalité qu'une scène sans queue ni tête.






Sommeil des morts

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une petite faux en argent (+2)
Description : par votre influence, un groupe d'ennemis se trouvant dans un rayon de 24 mètres (12 cases) s'écroulent, comme frappés par la mort. Utilisez le grand gabarit. Toutes les personnes affectées tombent dans un sommeil profond de 1d10 rounds, à moins de réussir un test de Force Mentale. Les personnages endormis sont considérés comme étant sans défense. Ce miracle est souvent employé pour apaiser la famille d'un défunt, en particulier ses membres les plus bruyants, lors des cérémonies mortuaires.

Domaine de Myrmidia

Myrmidia est la déesse des soldats et des stratèges, ainsi que la divinité tutélaire d'Estalie et de Tilée. Elle constitue le contrepoint à la furie du barbare Ulric, préférant promouvoir l'art et la science que peut représenter la guerre. Ses prêtres transmettent ses enseignements au sein des armées et des bandes de mercenaires, usant de leurs sorts pour faire la preuve de la supériorité des méthodes martiales de Myrmidia. Ceux qui font appel à elle sont souvent prompts à réagir, en faisant peu de cas des probabilités défavorables, et s'expriment d'une voix très forte et assurée.

Lance de Myrmidia

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une pierre à aiguiser (+1)
Description : votre arme, à condition qu'il s'agisse d'une lance, est pénétrée de la puissance de Myrmidia. Elle est considérée comme magique et dotée de l'attribut perforante pendant 1 minute (6 rounds).

Commandement inspiré

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une férule de commandement (+1)
Description : vous bénéficiez d'une aura d'autorité qui inspire à vos alliés une grande foi en vos aptitudes. Pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, vous recevez un bonus de +20% à tous vos tests de Commandement et de Connaissances académiques (stratégie/tactique). De plus, tous vos alliés situés dans un rayon de 12 mètres (6 cases) peuvent relancer tout test de Peur ou de Terreur manqué pendant la durée du sort.

Art du combat

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un faisceau de bâtons (+1)
Description : vous insufflez la maîtrise de la bataille à vos alliés. Pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, tous vos alliés situés dans un rayon de 24 mètres (12 cases) reçoivent un bonus de +10% en Capacité de Combat.

Frappe éclair

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un talisman gravé d'un éclair (+2)
Description : pénétré de la puissance de Myrmidia, vous recevez un bonus de +1 en Attaques pendant 1 minute (6 rounds) et vous pouvez effectuer une attaque rapide au prix d'une demi-action. Vous ne pouvez toujours tenter qu'une seule action d'attaque par round.

Hébétement

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un masque en cuivre martelé (+2)
Description : vous adoptez l'apparence martiale de Myrmidia. Pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, tout adversaire à qui vous portez un coup au corps à corps doit effectuer un test de Terreur. Chaque attaque réussie entraîne un nouveau test. Ceux qui ratent leur test se retrouvent terrifiés.

Bouclier de Myrmidia

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : un bouclier (+2)
Description : vos compagnons reçoivent la protection de Myrmidia. Tous vos alliés situés dans un rayon de 24 mètres (12 cases) reçoivent +1 point d'Armure sur toutes les parties du corps, bien que le seuil maximum de 5 PA s'applique toujours. *Bouclier de Myrmidia* reste actif pendant 1 minute (6 rounds).

Domaine de Ranald

Ranald est le dieu de la bonne fortune. On l'associe souvent aux voleurs, filous, parieurs et autres individus peu recommandables, mais les gens du peuple voient également en lui un protecteur. Les prêtres de Ranald sont des mystificateurs par nature et usent de leur magie à cet effet, en accord avec ce qu'ils imaginent que leur dieu attend d'eux. Ceux qui font appel à Ranald sont souvent obsédés par les jeux d'argent, friands de contes, surtout ceux qu'ils transmettent, et éprouvent un besoin permanent de changement.

Furtivité de Ranald

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une touffe de poils de chat (+1)
Description : Ranald vous bénit de son incroyable discrétion. Pour un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, vous recevez un bonus de +20% aux tests de Dissimulation et de Déplacement silencieux Si vous tentez de forcer une alarme magique pendant cette durée, vous pouvez la traverser sans la déclencher à condition de réussir un test de Focalisation.

Bonne fortune

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une patte de lapin (+1)
Description : vous transmettez la chance de Ranald à un personnage pendant 1 minute (6 rounds). Pendant cette période, le sujet du sort peut inverser l'ordre des dizaines et des unités d'un unique jet de pourcentage correspondant à un test de compétence ou de caractéristique. Un test de Dissimulation donnant 82%, par exemple, peut être transformé en 28%. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même. Un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul sort de *bonne fortune* à la fois.

Ouverture

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une clé (+1)
Description : vous déverrouillez une serrure ou un verrou, ou soulevez un loquet, situé(e) dans un rayon de 2 mètres (1 case). Le dispositif de fermeture reste ouvert pendant 1 minute (6 rounds) et ne peut servir à bloquer l'ouverture pendant tout ce temps (à moins que vous n'en décidiez autrement). Ce sort peut s'imposer sur un *verrou magique* en réussissant un test de Focalisation.

Confusion

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un bout de laine (+2)
Description : vous influencez une créature humanoïde (humain, elfe, orque, homme-bête, etc.) située dans un rayon de 24 mètres (12 cases),



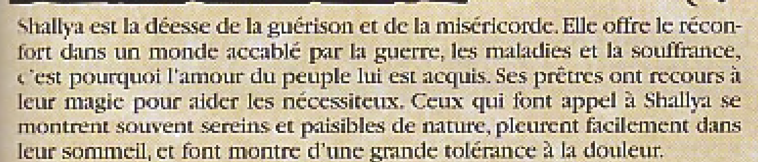
si bien qu'elle agit selon vos désirs à moins de réussir un test de Force Mentale. À son prochain tour, vous pouvez décider des actions que la créature confuse va effectuer, ce qu'elle fera sans hésiter.

Sens des pièges

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : les yeux d'un faucon (+2)
Description : vous êtes capable de détecter magiquement tous les pièges situés dans un rayon de 12 mètres (6 cases). *Sens des pièges* ne désarme pas les pièges, mais vous permet uniquement de repérer leur présence et de les localiser.

Abondante fortune

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un paire d'osselets argentés (+2)
Description : ce sort est semblable à *bonne fortune*, si ce n'est qu'il vous affecte, ainsi que tous vos alliés situés dans un rayon de 24 mètres (12 cases).



Domaine de Shallya

Shallya est la déesse de la guérison et de la miséricorde. Elle offre le réconfort dans un monde accablé par la guerre, les maladies et la souffrance, c'est pourquoi l'amour du peuple lui est acquis. Ses prêtres ont recours à leur magie pour aider les nécessiteux. Ceux qui font appel à Shallya se montrent souvent sereins et paisibles de nature, pleurent facilement dans leur sommeil, et font montre d'une grande tolérance à la douleur.

Guérison des poisons

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un crochet de serpent (+1)
Description : votre contact soigne une personne souffrant des effets d'un poison (cf. **Chapitre 5 : L'équipement**). Le poison quitte le corps du sujet et tous ses effets sont annulés. Ce sort ne peut rien pour ceux qui sont déjà morts empoisonnés ; pour eux, il est déjà trop tard. *Guérison des poisons* est un sort de contact.

Guérison des blessures

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une sangsue (+1)
Description : votre contact soigne une personne blessée d'un nombre de points de Blessures égal à 1d10 plus votre valeur de Magie. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Guérison des maladies

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : un cataplasme (+2)
Description : votre contact soigne une personne souffrant des effets d'une maladie ; celle-ci est expulsée du corps du sujet et tous ses effets sont éliminés. Ce sort ne peut rien pour ceux qui sont déjà morts des suites d'une maladie ; pour eux, il est déjà trop tard. *Guérison des maladies* est un sort de contact.

Martyr

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une mèche de cheveux de la cible du sort (+2)
Description : vous créez un lien d'empathie entre vous et une personne de votre choix, située dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Au cours de la prochaine minute (6 rounds), tous les dégâts infligés au sujet du sort vous sont en réalité appliqués.



Purification

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une torche enflammée (+2)
Description : Grand-Père Nurgle, dieu des maladies et de la putréfaction, est abhorré par Shallya. Ce sort vous permet de cibler un démon ou un fidèle de Nurgle, situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases), et de l'accabler de la puissance purificatrice de Shallya, véritable anathème pour les serviteurs du Seigneur Pestiféré. La cible de *purification* perd alors 1d10 points de Blessures, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure, et doit réussir un test de Force Mentale ou se retrouver assommée pour 1 round.

Guérison de la folie

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 heure
Ingrédient : un goupillon d'eau bénite (+2)
Description : votre contact soigne un personnage atteint de folie. Une forme de folie est alors neutralisée et tous ses effets sont éliminés. Il s'agit d'un sort de contact.

Domaine de Sigmar

Sigmar est le légendaire fondateur de l'Empire et reste son dieu protecteur, il veille sur ses gens et leur donne le pouvoir de châtier leurs ennemis. Les prêtres de Sigmar recourent à sa magie pour promouvoir les desseins de l'église, défendre l'Empire et combattre l'hérésie. Ceux qui font appel à Sigmar finissent souvent par occuper des postes dirigeants et protègent le bon peuple.






Marteau de Sigmar

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un talisman gravé du symbole de Sigmar (+1)
Description : votre marteau est pénétré de la puissance de Sigmar. L'arme que vous maniez, à condition qu'il s'agisse d'un marteau, est considérée comme magique et dotée de l'attribut percutante pendant 1 minute (6 rounds).

Armure vertueuse

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un petit anneau de fer (+1)
Description : un halo d'énergie vous protège des attaques. Vous recevez un bonus de +1 point d'Armure sur toutes les parties du corps, bien que le maximum de 5 PA s'applique toujours. *Armure vertueuse* reste actif un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Imposition des mains

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : un gant de cuir (+2)
Description : votre contact soigne 1d10 points de Blessures chez une personne blessée. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Étendard de bravoure

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un prisme (+2)
Description : vous êtes baigné par la majesté de Sigmar qui vous fait briller comme un phare côtier en pleine nuit. Tous vos alliés affectés par la Peur ou la Terreur pouvant vous voir sont galvanisés par votre foi et votre courage. Ces personnages retrouvent alors leurs moyens et peuvent agir normalement.



Comète de Sigmar

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une tête de flèche en or (+2)
Description : vous lancez un projectile enflammé prenant la forme de la légendaire comète à deux queues. Marquant l'air de son sillage, l'astre miniature se dirige vers un adversaire de votre choix, situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases). *Comète de Sigmar* est un *projectile magique* ayant une valeur de dégâts de 6.

Feu de l'âme

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une amulette en or gravée de la comète de Sigmar (+2)
Description : les flammes purificatrices de Sigmar vous enveloppent tandis que son ire se manifeste sur terre. Centrez sur vous le grand gabarit. Les créatures affectées subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 3. Les morts-vivants et les démons y sont particulièrement sensibles, puisqu'ils subissent quant à eux une attaque d'une valeur de dégâts de 5. Les armures n'offrent aucune protection contre *feu de l'âme*.

Domaine de Taal et Rhya



Taal est le dieu de la nature et l'époux de Rhya, la mère nourricière. Il veille sur les créatures de la faune, tandis que Rhya, la gardienne de la terre, est la garante de sa fertilité. Taal et Rhya sont vénérés en tant que divinités conjointes, mais aussi distinctes. Leurs prêtres doivent protéger les gigantesques étendues de Rhya et défendre les enfants de Taal des déprédations des hommes et du Chaos. Ceux qui font appel à Taal et Rhya tombent rarement malades et jouissent d'un enthousiasme qui paraît sans bornes, mais se transforme pourtant en mélancolie dans les villes et les cités.

Ami des bêtes

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : la langue d'une bête (+1)
Description : aidé par Taal, vous pouvez converser avec un unique animal situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Vous et lui vous comprenez mutuellement pendant 10 minutes, période au cours de laquelle vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Emprise sur les animaux en rapport avec cette créature. Les animaux n'ont pas l'habitude de communiquer avec des bipèdes, si bien qu'ils ont parfois du mal à articuler leurs pensées. C'est au MJ de décider la quantité d'informations connue de l'animal, sans oublier que la vision du monde de l'animal moyen est fort limitée, quand elle n'est pas nulle.

Jaillissement du cerf

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une touffe de poils de cerf (+1)
Description : vous êtes investi de la puissance d'un cerf sauvage. Pour un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Mouvement et pouvez effectuer une charge en une demi-action.

Plantes immobilisantes

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un pied de vigne (+1)
Description : vous invoquez du lierre et autres plantes grimpantes apparaissant quelque part dans un rayon de 48 mètres (24 cases) pour grimper sur vos adversaires et gêner leurs mouvements. Utilisez le grand gabarit. Les personnes affectées ne peuvent absolument pas se

déplacer à moins de réussir un test de Force, auquel cas leur valeur de Mouvement est tout de même réduite de moitié (arrondie à l'inférieur) tant qu'elles restent dans la zone d'effet. *Plantes immobilisantes* reste actif pendant 1 minute (6 rounds).

Coup de tonnerre

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un gong de taille réduite (+2)
Description : un bruyant coup de tonnerre éclate quelque part dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Les personnes affectées doivent réussir un test d'Endurance, sous peine de se retrouver assommées jusqu'à votre prochain tour de jeu. *Coup de tonnerre* est si retentissant qu'on peut l'entendre jusqu'à 1,5 kilomètre de distance.

Patte d'ours

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une griffe d'ours (+2)
Description : votre contact insuffle à un personnage la force de l'ours. La cible de *patte d'ours* reçoit un bonus de +20% en Force pendant 1 minute (6 rounds). Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Réconfort de Rhya

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une tasse de lait frais (+2)
Description : vous implorez la déesse-mère de porter assistance à ses enfants. Centrez sur vous le grand gabarit. Les personnes affectées sont aussi ragaillardies que si elles sortaient d'une nuit complète de sommeil et de trois jours de guérison naturelle.

Domaine d'Ulric

Ulric est le dieu des batailles et de l'hiver. On le vénère depuis les temps anciens, si bien qu'il fut révéré par Sigmar en personne. Ses prêtres sont aussi féroces que des loups et usent de leur magie pour remporter de glorieuses victoires en son nom. Ceux qui font appel à Ulric préfèrent souvent le froid à la chaleur et se sentent rarement à l'aise au sein de la civilisation.

Froid mordant

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une touffe de poils animaux (+1)
Description : il irradie de vous une vague de froid qui pénètre jusqu'aux os. Toute personne qui vous attaque au corps à corps subit un malus de –10% en Capacité de Combat. *Froid mordant* reste actif pendant 1 minute (6 rounds).

Furie guerrière

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une tache de sang frais (+1)
Description : l'esprit d'Ulric vous envahit et libère votre soif de sang. Vous recevez un bonus de +1 en Attaques pour un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Tant que le sort *furie guerrière* reste actif, vous devez attaquer l'ennemi le plus proche au corps à corps, toutes vos attaques devant prendre la forme d'attaques brutale ou de charges, et vous ne pouvez ni vous enfuir ni battre en retraite.

Hurlement du loup

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une langue de loup (+2)
Description : vous hurlez tel un véritable loup d'Ulric et instillez la soif de combat à vos compagnons. Jusqu'à votre prochain tour de jeu, tous vos alliés situés dans un rayon de 24 mètres (12 cases) peuvent attaquer deux fois dans le cadre d'une charge, quelle que soit leur valeur d'Attaques (une charge n'autorise normalement qu'une seule attaque).

Faveur d'Ulric

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une hache (+2)
Description : votre bénédiction réveille le guerrier sauvage qui sommeille en l'un de vos alliés. Au cours de la prochaine heure, le sujet du sort est considéré comme doté du talent Frénésie. Il s'agit d'un sort de contact que vous ne pouvez pas lancer sur vous-même.

Cœur des loups

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : un cœur de loup (+2)
Description : vos frères d'armes sont habités par l'esprit martial d'Ulric. Pendant 1 minute (6 rounds), tous vos alliés situés dans un rayon de 24 mètres (12 cases) réussissent automatiquement tous leurs tests de Peur et de Terreur, et sont immunisés contre les effets de la compétence Intimidation ou du talent Troublant.

Tempête de glace

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une stalactite (+1)
Description : pour décimer vos ennemis, vous invoquez une redoutable tempête de glace dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Toute personne affectée subit une attaque d'une valeur de dégâts de 5 et doit réussir un test de Force Mentale ou se retrouver assommée pour 1 round.

Domaine de Verena

Verena est la déesse de la justice et de l'érudition. Tous ceux qui cherchent à redresser les torts lui adressent leurs prières, tout comme de nombreux érudits et sorciers. Ses prêtres recourent à sa magie pour châtier les tyrans, les criminels et les fauteurs de troubles, et pour apporter la justice dans les contrées où elle fait défaut. Ceux qui font appel à Verena ont tendance à se montrer très sévères avec eux-mêmes et font preuve d'une mémoire des détails rarement prise en défaut.

Chaînes de Verena

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : des chaînes de fer (+1)
Description : vous immobilisez un adversaire avec des chaînes d'énergie magique invisibles. À moins que la cible ne réussisse un test de Force Mentale, elle se retrouve sans défense. À son tour de jeu, elle ne peut rien faire d'autre que tenter de briser les liens, ce qui se traduit par un test opposé de sa Force contre votre Focalisation.

Révélation du passé

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : les yeux d'un hibou (+1)
Description : vous pouvez toucher un objet pour apprendre les trois principaux événements de son passé (définis par le MJ). En général, le sort révèle le créateur de l'objet, ses anciens propriétaires les plus



importants ou des incidents célèbres le concernant. *Révélation du passé* ne peut être lancé que sur un seul objet à la fois.

Épée de justice

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un talisman gravé d'une balance (+1)
Description : Quand tout le reste a échoué, votre arme, à condition qu'il s'agisse d'une épée, devient l'instrument de la justice de Verena. Elle est alors considérée comme magique et dotée de l'attribut précise pendant 1 minute (6 rounds). De plus, elle vous confère un bonus de +10% en Capacité de Combat quand vous attaquez des personnes que vous savez coupables d'un crime.

Paroles de vérité

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : un miroir (+2)
Description : vous pouvez poser une question à un personnage. Si ce dernier est en mesure de la comprendre, il devra y répondre sincèrement à moins de réussir un test de Force Mentale. Notez qu'un personnage ainsi contraint ne pourra énoncer que ce qu'il prend pour la vérité, qu'il ait raison ou tort. Il est préférable que le MJ fasse le test de Force Mentale en secret. Si la cible réussit son test, elle peut répondre ce qui lui plaît ou se taire. Vous ne pouvez poser à nouveau une même question à un personnage donné, sachant que les paraphrases et les variations autour du même thème ne sont pas valables ; les questions doivent être foncièrement différentes.

Ouïe fine

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une corne acoustique (+2)
Description : vous pouvez écouter tout ce qui se déroule en un lieu visible, quelle que soit la distance qui vous en sépare. Vous entendez tout, comme si vous étiez présent sur place. *Ouïe fine* reste actif pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Épreuve du feu

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une opale de feu d'une valeur minimale de 50 co (+2)
Description : vous soumettez une personne à l'épreuve ultime : vous accusez d'un grave méfait un personnage situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases), ce dernier se retrouve englouti par les flammes. Si la cible est innocente des faits reprochés, les flammes ne lui infligent aucun dégât et se dissipent après 1 round. Si la cible est coupable, elle subit à chaque round une attaque d'une valeur de dégâts de 8 pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Les règles concernant le feu du **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements** s'appliquent. Ce miracle ne s'emploie pas à la légère, et les adeptes qui y recourent déraisonnablement sont sévèrement « corrigés » par leurs doyens.



MAGIE RITUELLE

Les précédentes listes de sorts contiennent les formes de magie les plus courantes du Vieux Monde. Ces sorts restent généralement faciles à mémoriser et rapides à lancer, mais en aucun cas ils ne constituent la quintessence en matière de magie. Une autre forme, appelée magie rituelle, s'avère très différente. La magie rituelle exige beaucoup plus de patience, des ingrédients insolites, une étude intensive et des circonstances particulières pour être menée à bien. La nécromancie, la magie du Chaos et l'alchimie sont réputées pour leur recours à la magie rituelle.

Les rituels sont transcrits dans des grimoires de magie, très recherchés et rarissimes. Chaque rituel correspond à un volume entier qui lui est consacré et dont vous ne pouvez vous passer pour lancer le sort. Les rituels sont présentés sous le format suivant :

Nom du rituel

Type : spécifie s'il s'agit d'un rituel de magie occulte ou divine.
Langage mystique : langue dans laquelle est écrit le grimoire. Vous devez pratiquer ce langage mystique pour pouvoir apprendre le rituel.
Magie : votre valeur de Magie doit être égale ou supérieure à ce nombre pour être en mesure d'apprendre le rituel.
XP : coût en points d'expérience pour apprendre le rituel. Chaque rituel constitue un talent spécialisé séparé.
Ingrédients : les rituels demandent toutes sortes d'ingrédients étranges et exotiques qui sont détaillés ici. Vous ne pouvez pas vous en passer, et ils ne peuvent être utilisés que pour une seule incantation. Cet aspect s'écarte largement du système d'incantation des sorts normaux, pour lesquels les ingrédients peuvent apporter un bonus mais ne sont pas indispensables.
Conditions : de nombreux rituels exigent des circonstances particulières, comme la pleine lune, une marée haute, une comète traversant le ciel, un certain nombre d'acolytes vous accompagnant dans la psalmodie, etc. Vous ne pouvez lancer le sort si ces conditions ne sont pas réunies.
Conséquences : de nombreux rituels s'accompagnent d'effets secondaires. Certains n'interviennent que sur un échec de l'incantation, tandis que d'autres se présentent dès que le rituel est lancé.
Difficulté : comme pour les sorts normaux. Les règles de la Malédiction de Tzeentch et de la colère des dieux s'appliquent à la magie rituelle de la même manière que pour les sorts classiques.
Temps d'incantation : comme pour les sorts normaux, bien qu'il s'exprime généralement en heures et en jours plutôt qu'en actions. Dans la mesure où les rituels demandent déjà une concentration exceptionnelle, vous ne pouvez pas augmenter votre jet d'incantation par le biais d'un test de Focalisation.
Description : les effets produits par le rituel en cas d'incantation réussie.

De toute évidence, les rituels demandent des ressources, de la préparation et surtout du temps. On ne peut improviser l'incantation d'un rituel car c'est une forme de magie rare et difficile. Quelqu'un de rationnel peut se demander qui a du temps à perdre avec cette magie fastidieuse et la réponse est simple : celui qui recherche la puissance. Les rituels déploient une magie considérable, dont les effets surpassent largement ceux des sorts courants. Voilà pourquoi les sorciers passent des années à rechercher des ingrédients rares, à préparer des cercles magiques et à attendre le bon alignement des astres. C'est aussi la raison pour laquelle les chasseurs de sorcières se montrent très suspicieux à l'égard de la magie rituelle, même lorsqu'elle est pratiquée par les magisters des collèges de magie.

Deux exemples de rituel vous sont proposés ici, afin de vous donner une idée de ce dont il s'agit. D'autres seront présentés dans des ouvrages de *WJDR* à venir.

La transfiguration bestiale de Tchar l'omnipotent

Type : occulte
Langage mystique : démoniaque
Magie : 4
XP : 400
Ingrédients : une tête fraîchement coupée de chaman homme-bête, un dé à coudre en platine rempli de malepierre et deux sacrifices humains. Les humains doivent être de sexe opposé et à jeun depuis au moins une semaine.
Conditions : quatre autres lanceurs de sorts dotés d'une valeur de Magie au moins égale à 1 doivent psalmodier en cœur pendant tout le temps d'incantation. Ce doit être la pleine lune et l'incantation doit atteindre son paroxysme à minuit.
Conséquences : si le jet d'incantation est manqué, vous et vos assistants subissez seuls les effets du sort.
Difficulté : 22
Temps d'incantation : 4 heures
Description : si l'incantation du rituel est réussie, tous les humains dans un rayon de 1,5 kilomètre dont la valeur de Force Mentale est inférieure à 50% se transforment pour 24 heures en hommes-bêtes répugnants. Ils entrent alors dans une frénésie meurtrière, pyromane et destructrice, à laquelle seules la mort ou la fin du sort peuvent mettre fin. Quiconque survit à cette expérience reçoit 6 points de Folie, ou la moitié si un test de Force Mentale est réussi.

L'éveil du somnolent dragon de terre

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 3
XP : 300
Ingrédients : une dent de dragon, un diamant d'une valeur minimale de 500 co et un gong consacré par un prêtre mourant.
Conditions : vous devez être nu et recouvert de guède, une teinture bleue.
Conséquences : si le jet d'incantation est manqué, vous êtes avalé par la terre et perdez la vie.
Difficulté : 17
Temps d'incantation : 8 heures
Description : vous faites appel à la puissance de la nature pour créer un tremblement de terre dévastateur. Le séisme affecte une zone de la taille d'une petite ville, n'importe où dans un rayon de 4,5 kilomètres. Les secousses persistent pendant une minute et détruisent tout, l'exception des bâtiments les plus robustes.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques restent rarissimes dans l'univers de Warhammer. Il n'existe pas de forgerons-mages débitant des quantités d'épées magiques depuis les fourneaux de Nuln. Chaque objet magique est unique, avec sa propre histoire et ses pouvoirs exclusifs ; dans le meilleur des cas, le plus illustre des héros du Vieux Monde en possédera peut-être trois. Les collèges de magie, les divers temples et l'armurerie impériale supervisent les plus puissants de ces objets et les protègent farouchement.

D'une manière générale, les objets magiques sont créés de trois manières différentes :

Certains puissants lanceurs de sorts peuvent confectionner des objets magiques permanents par le biais de la magie rituelle. Ces rituels sont très rares, exigent un temps considérable et des ingrédients hors de prix.

Il arrive que des objets ordinaires deviennent magiques avec le temps, en particulier quand ils participent à des événements importants, ou s'ils font l'objet d'une vénération de masse. L'épée d'un grand héros, par exemple, peut accompagner toute sa carrière en restant une simple épée. En revanche, si elle est ensuite conservée dans un temple de Sigmar et exhibée comme objet de culte pendant des centaines d'années, elle pourra peut-être devenir magique.

Une exposition prolongée à la malepierre, matière brute du Chaos, peut rendre un objet magique. Les objets ainsi créés ont cependant tendance à montrer des effets pervers et à s'avérer aussi nocifs que bénéfiques pour le porteur.

Un objet que l'on suppose magique peut être identifié par un test reussi de Connaissances académiques. Le domaine sur lequel porte ce test dépend de la nature de l'objet, et la difficulté du test est généralement déterminée par le prestige (ou la réputation maléfique) de l'objet. Les domaines de Connaissances académiques les plus probables restent démonologie, généalogie/héraldique, histoire, magie, nécromancie et runes. Le MJ peut exiger que ces tests soient précédés d'un temps de recherche important ou s'accompagnent de l'aide d'infrastructures particulières.

Les objets magiques sont détaillés selon le format suivant :

Nom de l'objet

Connaissances académiques : cette ligne indique le domaine de Connaissances académiques nécessaire pour identifier l'objet, et la difficulté du test correspondant.
Pouvoirs : détaille les effets de l'objet en termes de jeu. Les plus courants sont des bonus aux caractéristiques ou aux compétences, l'attribution de talents et la reproduction de sorts.
Historique : histoire de l'objet.

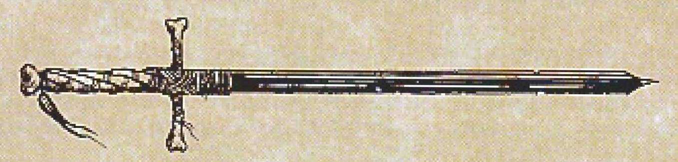
Voici deux exemples d'objets magiques. Vous en trouverez davantage dans d'autres ouvrages de référence de *WJDR* à venir.

Anneau de Saint Horst

Connaissances académiques : histoire
Pouvoirs : l'anneau de Saint Horst confère un bonus de +20% en Sociabilité à son porteur, ainsi que le talent Éloquence.
Historique : Saint Horst, qui vivait au siècle suivant la fondation de l'Empire, était l'un des partisans les plus précoces de l'ascension divine de Sigmar. Il sillonnait les routes en prêchant la parole du Heldenhammer et en encourageant l'unité de l'Empire. Après plusieurs années d'errance, Horst se présenta à Middenheim, centre du culte d'Ulric, et proclama la nature divine de Sigmar. Une émeute s'ensuivit et Horst fut tué. Quand sa chair fut totalement décomposée, les fidèles d'Ulric pilèrent ses os avec leurs marteaux de guerre. On raconte que ses restes furent à ce point pulvérisés que seule une unique dent survécut à l'opération. Cette dent fut retrouvée par l'un des serviteurs de Horst, qui la fit enchâsser dans un anneau de cuivre gravé de la comète bifide. Elle fut ensuite transmise de fidèle en fidèle jusqu'à ce que son ultime porteur fût tué sur les steppes de Kislev. L'anneau a disparu depuis cette époque.

Lance du hiérophante

Connaissances académiques : magie
Pouvoirs : cette arme inflige BF+4 points de dégâts contre les démons.
Historique : cette lance à pointe d'argent fut forgée dans la Pyramide de Lumière, au cours de la Grande Guerre contre le Chaos. Blucher, capitaine de la garde personnelle de Magnus le Pieux, la maniait sur le champ de bataille, où cette lance montra toute son efficacité contre les démons. Une fois la guerre remportée, Blucher regagna son village où il fut accueilli en héros, mais à l'issue de la fête célébrant la victoire, des adorateurs du Chaos assassinèrent Blucher et s'emparèrent de la lance du hiérophante. Personne ne l'a jamais revue depuis.









RELIGIONS ET CROYANCES

« Lorsque les armes s'entrechoquent, lorsque se lèvent les vents glacés, lorsque les loups hurlent, vous sentez alors que le souffle d'Ulric est avec vous. »

— Torsten, Prêtre d'Ulric

Chapitre VIII



L'Empire est une société qui baigne dans la religion et la superstition. La vie y est courte, violente et souvent absurde. Les dieux apportent une lueur d'espoir dans un monde gouverné par la guerre, l'obscurité et le danger. La population du Vieux Monde voit l'influence des dieux partout autour d'elle, tout autant que les actions des esprits invisibles et la sombre influence du Chaos. Seuls les imbéciles ne tiennent aucun compte des cieux, ceux-là ou les plus intrépides des hérétiques.

Tous les événements de la vie sont placés sous la protection d'un dieu. De sa naissance à sa mort, un citoyen de l'Empire honorera de nombreux dieux et visitera de nombreux temples. La plupart des gens ne font que des offrandes occasionnelles, mais certains sont assez pieux pour faire des sacrifices réguliers à tous les dieux. Quelques-uns, plus rares, choisissent d'adorer un dieu en particulier, ceux-ci s'engageant généralement dans le clergé de cette divinité. Tous espèrent que les dieux leur accorderont des faveurs ou interviendront pour eux. Toutefois, les dieux sont capricieux à l'extrême. Ils agissent sans rime ni raison sur l'existence des mortels. Ils peuvent bénir une personne ou la frapper en une fraction de seconde. De ce fait, la plupart sont regardés avec un mélange de respect et de peur. Il arrive qu'une prière exaucée soit la pire chose qui puisse arriver à une personne. Les divinités que l'on rencontre le plus fréquemment dans l'Empire sont énumérées dans la table qui se trouve page suivante.

Le culte de ces dieux et la crainte qu'ils inspirent cimentent la société de l'Empire. D'Altdorf à Middenheim, les gens partagent tous les mêmes légendes et les mêmes rituels qui influencent leur compréhension du monde. Les différents clergés sont là pour insister sur ce message et travaillent à consolider l'ordre et la stabilité. Car il existe d'autres divinités que celles de l'Empire, les Dieux Sombres dont le culte est strictement interdit. Ces puissances de la déchéance soufflent la mort et la discorde sur l'équilibre précaire de l'Empire. De nombreux cultes secrets se chargent d'accomplir la volonté de ces dieux proscrits. Et malgré les efforts des autorités, il semble que ces cultes feront éternellement partie des bas-fonds de l'Empire.

LES CULTES OFFICIELS

Il existe une quantité de temples et de lieux saints consacrés aux dieux. De la plus petite ferme à cochons à la plus grande métropole, on rencontre une profusion de bâtiments, de grottes, de sources, de puits, de pierres levées, de bosquets et de jalons. Beaucoup de ces lieux de dévotion sont entretenus par les prêtres et les acolytes des différents ordres religieux reconnus par l'Empire.

Les ordres religieux sont considérés comme les émissaires mortels de leur dieu et jouent un rôle actif dans la vie quotidienne de l'Empire, que ce soit en s'occupant des morts, en prenant soin de la terre ou en portant secours aux blessés. Quoiqu'ils ne ressentent aucun besoin de « recruter » pour leur dieu, de nombreux prêtres se chargent de raconter des histoires édifiantes et d'offrir leurs conseils. Tous les ordres détiennent une puissance religieuse, fiscale et politique considérable, dont ils usent comme il leur plaît quand cela leur paraît nécessaire. Certains ont prétendu que la politique n'est pas un sujet dont les prêtres devraient se mêler. Toutefois, les ordres religieux ont rapidement rétorqué en faisant remarquer que, pendant que Sigmar agit dans les cieux, ce sont ses prêtres guerriers qui font progresser le monde.

Chaque ordre religieux entretient ses propriétés et possessions à sa façon, mais il y a cependant des principes fondamentaux qui s'appliquent à tous. Pour plus de détails sur les particularités de chaque ordre, voyez le passage consacré aux ordres religieux, à partir de la page 181.

Les temples



Le temple est le principal lieu de culte consacré à une divinité. C'est là que la magie cérémonielle, les invocations et les sacrifices ont lieu selon les rites propres à ce dieu.

Il n'existe pas de modèle de temple typique. Il existe des temples anciens ou très récents, pauvrement décorés ou somptueux, petits ou immenses. Les styles sont très divers, même parmi les temples consacrés à un même dieu, mais la forme du bâtiment est parfois imposée par des principes religieux. Cependant, ce sont généralement des constructions imposantes et souvent bâties en brique ou en pierre avec des tours d'une nature ou d'une autre.

Beaucoup de villes possèdent plusieurs temples dédiés au même dieu, alors que les très grandes cités en comptent de nombreux pour chaque dieu majeur. Dans une métropole, le temple principal d'un dieu important sera gigantesque, avec une quantité de prêtres de tous les rangs, des templiers pour défendre ses trésors, ainsi que des scribes, des initiés et des serviteurs laïcs. À l'opposé, le temple d'un village isolé peut n'être rien de plus qu'un oratoire entretenu par un seul servant qui n'est pas obligatoirement un prêtre. Les temples et les oratoires renferment généralement des objets de valeur, des offrandes faites au






TABLE 8-1 : LES DIEUX ET LEURS DOMAINES D'INFLUENCE

Dieu	Domaines d'influence	Fidèles
Manann	Les océans, les mers et les marées	Les pêcheurs, les marins, les voyageurs
Morr	La mort et les rêves	Ceux qui portent le deuil, les rêveurs, les sorciers d'Améthyste
Myrmidia	La science de la guerre, l'Estalie, la Tilée	Les soldats, les stratèges, les officiers
Ranald	Les voleurs, les escrocs, la chance	Les voyous, les joueurs, les opprimés
Rhya	La fertilité de la terre, l'amour	Les fermiers, les sorciers de Jade, les paysans
Shallya	La guérison, la compassion, la naissance	Les pauvres, les malades, les femmes
Sigmar	L'Empire, la protection	Les citoyens de l'Empire, la noblesse, l'armée
Taal	La nature et les contrées sauvages	Les sorciers d'Ambre, les paysans, les forestiers
Ulric	Les batailles, les loups et l'hiver	Les guerriers, la population de Middenheim
Verena	L'apprentissage et la justice	Les scribes, les sorciers Célestes, les magistrats

dieu qu'on y vénère, des icônes, des reliques et ainsi de suite. Ces objets sont considérés comme la propriété du dieu et les personnages qui tenteraient de les voler ou de les endommager s'exposeraient à la colère des prêtres du temple, mais aussi à celle de la divinité.

Les oratoires

Ces lieux sont très courants dans le Vieux Monde. La plupart sont des structures indépendantes et isolées, érigées par les habitants d'un village, d'un quartier dans une cité ou encore par les membres d'une guilde indépendante ou de quelque autre organisation. Ce sont essentiellement des temples en miniature, des endroits où les gens déposent des offrandes et font des prières afin d'apaiser un dieu ou de gagner ses faveurs. La plupart ne sont rien de plus que de petits autels portant une image du dieu en question et une citation appropriée, avec un petit toit de bois ou de pierre.

Les oratoires reçoivent régulièrement la visite des fidèles qui vivent trop loin d'un temple. L'entretien d'un oratoire est sous la responsabilité de ceux qui l'utilisent et la coutume veut que l'on offre quelques pièces après y avoir prié afin de contribuer à sa maintenance.

Le long des routes et dans les hameaux, il existe de petits autels consacrés aux divinités mineures, comme le saint patron d'une profession particulière ou l'esprit d'un site naturel voisin tel qu'une source, une grotte, un carrefour ou un pont.

Prières et bénédictions

Il arrive parfois qu'une personne priant dans un temple ou dans un oratoire attire l'attention de la divinité de cet endroit au point d'obtenir un résultat miraculeux. Cette personne recevra peut-être un signe, une révélation soudaine qui lui indiquera une étape à franchir dans sa quête. Le personnage concerné peut aussi faire l'objet d'une bénédiction particulière. Par exemple, un avantage qui lui permettra de surmonter sa prochaine épreuve ou une amélioration de son arme par une sorte de sanctification. Le MJ déterminera si une telle chose doit se produire et à quel moment, mais voici quelques conseils élémentaires :

> Les dieux ont tous leur domaine de prédilection. Un héros qui prie Taal afin qu'il l'assiste dans le sauvetage d'un antique bosquet d'arbres a plus de chances d'être entendu qu'un héros qui prie Grungni pour obtenir de l'aide dans une querelle politique.

> Les bénédictions se produisent rarement sans sacrifice propitiatoire. Les dieux sont touchés par des sacrifices significatifs. Un indigent qui dépose sa dernière pièce sur l'autel de Sigmar sera probablement plus écouté qu'un Comte Électeur qui fait don d'une statue en or.

> Les bénédictions sont rares. Elles le sont encore plus lorsque le besoin ne s'en fait pas vraiment sentir. Lors d'une bataille, un personnage qui prie Ulric pour obtenir de l'aide sera peut-être entendu, mais il est probable qu'Ulric ne lui prêtera sa force que si la bataille est d'importance vitale (ses ennemis sont beaucoup plus nombreux, cette bataille décidera de la destinée de la famille du personnage, le personnage défend un temple d'Ulric, etc.).

En règle générale, une bénédiction ne sera accordée qu'aux personnages qui suivent les préceptes d'un dieu avec une grande piété. Cependant, les personnages qui prient avec ferveur peuvent tout de même être entendus et obtenir une faveur.

Les bénédictions peuvent prendre de multiples formes. C'est au MJ de décider de la bénédiction appropriée au regard des circonstances, de la nature de la divinité concernée et du passé du personnage. Un personnage peut, par exemple, recevoir un petit bonus sur un jet de dés, une utilisation unique d'une compétence ou d'un talent qu'il ne connaît pas ou une utilisation unique d'un sort. Les MJ sont libres d'inventer de nouvelles bénédictions, mais celles-ci ne doivent pas être plus puissantes que les exemples donnés ici, sauf en des circonstances vraiment miraculeuses.

Une bénédiction provoque généralement une sensation de douce chaleur dans le cœur du personnage, une brise qu'il est le seul à sentir, un bruit qu'il est le seul à entendre. C'est quelque chose de subtil. Généralement, les dieux ne parlent pas aux mortels et ne marchent pas parmi eux. Une bénédiction est une manifestation de la foi. Le personnage sent dans son cœur que l'un des dieux est avec lui, mais il n'a pas de preuve formelle qu'il en est ainsi.

Lorsque le MJ désire faire intervenir une très puissante bénédiction, nous vous suggérons alors de l'accompagner de manifestations plus spectaculaires ; trompettes célestes qui retentissent au loin, nuages qui se séparent pour laisser les rayons du soleil se concentrer sur le personnage, apparition d'un être céleste bénissant le personnage et autres choses de ce genre. À l'évidence, ce genre d'événement sera si rare que mille joueurs pourront jouer pendant mille existences et ne pas y assister une seule fois.

• Les oracles et autres prodiges

Les temples ne sont pas seulement des endroits où l'on peut faire des offrandes, recevoir les soins des prêtres et prier. Il existe des temples qui ont des vertus mystiques, d'autres qui détiennent des reliques légendaires et dans certains, les saints ecclésiastiques sont capables de visions prophétiques ou de toute autre capacité spirituelle extraordinaire que le MJ souhaitera leur conférer.

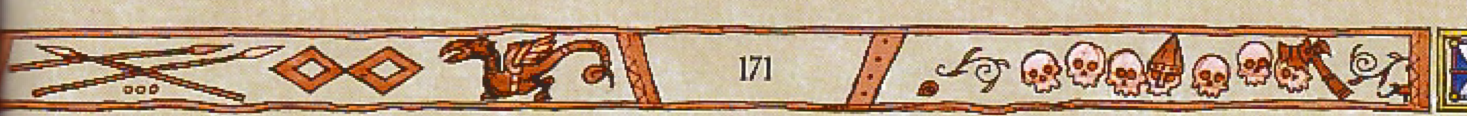
Du fait que les dieux sont omniprésents dans la vie du Vieux Monde, les temples constituent un excellent point de départ pour commencer une aventure. Lorsque la mystérieuse envoyée de l'un des dieux vous enjoint d'accomplir une mission sacrée au nom de son maître, il faudrait être stupide pour oser refuser.

Voici quelques raisons de partir à l'aventure qui pourraient se présenter lors d'une visite à un temple :

> L'un des fidèles a rapporté un indice sur l'endroit où se trouve un artefact perdu appartenant au dieu du temple. Au nom de tout ce qui est sanctifié, on ordonne aux PJ d'aller le récupérer.

> L'un des plus vieux prêtres du temple est un oracle et il a une vision au moment précis où les PJ entrent dans le temple. Ils doivent en tenir compte ou périr !

> On vient de recevoir un message en provenance d'un temple éloigné : il est assiégé par les forces du Chaos. Les PJ doivent s'y rendre le plus vite possible afin de le défendre.



LES CROYANCES POPULAIRES

Dans tout l'Empire, on pense qu'il est approprié d'honorer tous les dieux. On considère comme un signe de bonne éducation, de haute moralité et d'intelligence de savoir leur montrer le respect *qui leur est dû. La négligence, l'irrespect ou le dédain affiché de ce* genre de choses sont vus comme des signes de grossièreté et d'ignorance. De plus, cela porte tout simplement malheur. Même les prêtres qui se sont consacrés à un dieu en particulier honorent les autres dieux et les esprits lorsque la situation s'y prête.

La plupart des habitants du Vieux Monde invoquent les dieux lorsqu'ils en ont besoin. Un marin fera des offrandes à Manann avant de partir vers la haute mer, alors qu'un fermier portera les siennes à Taal, Rhya et Sigmar tout au long de l'année. Les riches marchands présentent souvent leurs dons à Shallya pour la préservation de leurs biens, tandis que l'armée impériale s'en remet à Sigmar pour guider hommes et épées vers la victoire.

Mais les dieux ne sont pas seulement un service d'urgence. Leur influence est tangible dans la vie de tous les jours et pas seulement par l'intermédiaire des ordres religieux. De nombreux noms, par exemple, font référence aux dieux et signifient des choses comme « pour Taal » ou « aimé d'Ulric. » Il existe également beaucoup d'expressions populaires qui puisent leur origine dans les royaumes des dieux.

Quantité de personnes intègrent les symboles des dieux à leur blason familial ou les arborent sur leurs vêtements. Il existe des amulettes de protection à l'image des dieux pour garantir leur porteur contre toutes sortes de félonies. Une foule de gens demande l'indulgence des dieux lors des importants rites de passage qui jalonnent leurs vies. Et en plus de tout cela, il y a le cycle annuel des célébrations et des fêtes qui sont attendues de tous avec joie.

• Les personnages joueurs et les dieux

En ce qui les concerne, tous les personnages sont supposés respecter les dieux du Vieux Monde et offrir des prières et des sacrifices lorsqu'ils espèrent s'attirer les faveurs d'une divinité précise. Les prêtres, ainsi que les personnages les plus pieux, se consacrent à un dieu en particulier. Dans ce cas, les personnages doivent obéir aux commandements de ce dieu. Notez, toutefois, que même les personnages pieux doivent respecter les obligations habituelles de chacun envers le panthéon. Un prêtre de Taal, par exemple, se doit de traiter Verena et ses temples avec respect et de faire des offrandes lors de ses jours consacrés.

TABLE 8-2 : LES OFFRANDES ET LES SACRIFICES

Dieu	Offrandes favorites	Sacrifices favoris
Manann	Poisson, gemmes ou hameçons	Marins, bateaux
Morr	Encens, chandelles	Sang, larmes
Myrmidia	Armes, musique	Sacrifice de soi
Ranald	Or, dés, cartes	Doigts, orteils
Rhya	Légumes, fruits, lait	Sang répandu sur la terre
Shallya	Nourriture ou soins pour les pauvres	Donation à un orphelinat
Sigmar	Or, vin, bière	Or, mourir au combat
Taal	Gibier frais, branche de houx	La première pièce de chaque chasse
Ulric	Armes, bannières, bière	Chasse au loup à mains nues
Verena	Prière écrite, chandelles	Exécution d'un coupable

La religion de l'Empire peut avoir de nombreuses influences mineures sur la vie des personnages joueurs, depuis leur façon de s'habiller et les rites qu'ils pratiquent jusqu'à la politique qui les entoure. Le MJ doit *récompenser les joueurs qui interprètent leurs croyances religieuses* avec application ou qui présentent des offrandes particulièrement appropriées. Vous trouverez sur la **Table 8-2** des exemples d'offrandes et de sacrifices plus particulièrement appréciés de chaque dieu. En règle générale, plus un joueur désire attirer l'attention, plus l'offrande doit être précieuse, voire inestimable. Si les PJ offensent un dieu ou s'ils désirent demander une faveur extrêmement importante, ils devront passer à une étape plus sérieuse et offrir un sacrifice.

• Les rites de passage

Au cours de leur existence dans l'Empire, les PJ rencontreront un certain nombre de petites cérémonies et d'événements marquants.

Naissance

À la naissance d'un enfant, il est coutumier d'offrir une prière et un petit présent sous forme de nourriture à Shallya, en remerciement d'un accouchement mené à bien. Chez les plus pauvres, la tradition veut que le père enterre une pistole ou une autre pièce de grande valeur sous le seuil de la maison, en préparation pour la majorité de l'enfant. Ces pièces sont très appréciées des nécromanciens, en particulier si l'enfant meurt avant d'avoir pu reprendre sa pièce. Selon la croyance populaire, il faut éviter de dépenser sa pièce car cela porte malheur.

Anniversaire

Tous les ans, par tradition, les gens offrent un petit sacrifice à Shallya à la date de leur naissance, en signe de gratitude pour avoir pu venir au monde et pour continuer à avoir une bonne santé. Parfois, on demande aux amis et à la famille de contribuer à ces offrandes. Celles-ci peuvent être aussi modestes qu'une simple gerbe de fleurs placée dans l'un des oratoires de Shallya ou aussi grandioses que l'agrandissement d'un temple.

La destinée

Lorsqu'un enfant survit jusqu'à son dixième anniversaire, il est traditionnel d'offrir un sacrifice à Morr. De la viande, du sang et parfois du lait sont jetés dans un brasero sacré, tandis qu'on fait brûler des chandelles spéciales. La fumée dense et noire qui s'élève de ces chandelles est supposée cacher l'enfant aux yeux de Morr, tandis que la viande et le sang, à ce qu'on dit, prennent la place de l'enfant dans le royaume de Morr, pour servir le dieu de la mort jusqu'à ce que l'enfant soit arrivé au véritable terme de ses jours. Ce jour-là, la plupart des gens reçoivent une prédiction sur ce qui provoquera la fin de leur vie, leur « destinée. »

Mariage

Le mariage est un événement tout simple présidé par le prêtre qui plaît le mieux au couple. Certaines personnes essaient d'accorder le tempérament du couple à celui du dieu concerné. Ainsi, une mariée au tempérament volcanique aura peut-être besoin d'un prêtre de Manann pour lui « rafraîchir le sang » et assurer un mariage paisible. Généralement, les gens sont satisfaits d'être mariés par un prêtre de Sigmar, aux manières simples et directes. Les époux doivent jurer de respecter les liens du mariage, sauter par-dessus une cruche et offrir une contribution au temple. Le divorce est une inversion relativement simple de cette cérémonie, mais il est évidemment beaucoup plus coûteux.

La bénédiction du guérisseur

Ceux qui ont survécu à une grave maladie ou à une opération célèbrent cette fête. Une fois par an, à la date anniversaire du jour où la personne a été déclarée guérie, celle-ci offre une grande réception. Les amis, la famille et le praticien impliqué sont tous invités à manger, à boire et à se réjouir. Le repas rappelle la maladie ou l'opération dont le patient a souffert. Ainsi, une opération de l'estomac sera commémorée avec un bon plat de tripes ou une grande tourte façonnée en forme de ventre. À cause de cette tradition, on dit que si vous avez besoin d'un guérisseur, il est sage de choisir le plus gros. En effet, si c'est un bon guérisseur, il est continuellement invité à ce genre de festins. On a connu des charlatans qui s'affublaient d'un faux ventre pour avoir l'air prospère, mais la plupart des gens sont maintenant au courant de la supercherie.





La nuit des estropiés
Il s'agit d'une beuverie traditionnelle chez les soldats, les mercenaires et les populations du nord de l'Empire. Deux jours avant la nuit des Supplices, tous ceux qui ont perdu des membres, des doigts, des oreilles et d'autres parties du corps se réunissent pour boire à la santé des parties d'eux-mêmes qui reposent déjà dans le royaume de Morr. Sigmar, Ulric, Morr, Myrmidia et Ranald sont honorés au cours de cette célébration par des toasts, des chansons grivoises et d'extravagantes donations aux temples. C'est généralement celui qui a perdu le plus de lui-même qui conduit les toasts. Comme une grande partie de sa personne se trouve déjà dans l'au-delà, on estime que c'est lui qui y possède le plus de relations.

Décès
De très nombreuses coutumes sont liées à la mort. Depuis le cuivre qu'on donne aux fossoyeurs jusqu'au rhum qu'on offre à la veuve, il existe des rites et des célébrations qui varient de village en village, selon les endroits. En général, tous veulent que leur corps soit enterré dans un jardin de Morr car ses prêtres honorent régulièrement les défunts. Ils les défendent aussi contre les nécromanciens ou une exhumation accidentelle consécutive à un labour et toutes les autres calamités qui peuvent arriver à un cadavre. Pour deux pistoles, une personne peut être préparée et enterrée dans une sépulture appropriée. Plus on y consacrera d'argent, meilleurs seront les rites et la position du disparu dans la file d'attente. Certains exigent que leur âme soit guidée jusqu'au royaume de Morr par un grand prêtre, et ça n'est pas bon marché.

Les fêtes religieuses

Il existe de nombreux calendriers différents dans le Vieux Monde, mais le calendrier impérial est le plus répandu au sein de la population de l'Empire. La plupart des communautés l'utilisent pour fixer leurs fêtes religieuses, bien qu'on ait vu certains hameaux et villages parmi les plus isolés manquer des jours, des semaines et même des années entières pour avoir mal tenu leurs registres.

Une année impériale dure 400 jours, divisés en 12 mois de 32 ou 33 jours, avec six jours « intermédiaires » consacrés aux fêtes particulièrement importantes.

Les semaines font 8 jours. Les noms de ces jours remontent probablement aux premiers temps de l'Empire. Dans l'ordre, on trouve : Wellentag, le jour du travail, Aubentag, le jour de l'amende, Marktag, le jour de marché, Backertag, le jour des fournées, Bezahltag, le jour de paie, Konistag, le jour du roi, Angestag, le premier jour de la semaine et Festag, le jour de fête.

Chacun des douze mois porte également un nom utilitaire, lié à l'agriculture et aux festivités importantes de l'année. Voici les noms de ces mois dans l'ordre : Nachexen, après sorcières, Jahrdrung, mois de l'an nouveau, Pflugzeit, mois des labours, Sigmarzeit, mois de Sigmar, Sommerzeit, mois de l'été, Vorgeheim, avant mystères, Nachgeheim, après mystères, Erntezeit, mois des moissons, Brauzeit, mois du brassage, Kaldezeit, mois de l'hiver, Ulriczeit, mois d'Ulric et Vorhexen, avant sorcières.

Certains, en particulier les sorciers de Jade, préfèrent se repérer par rapport au mouvement des deux lunes, Mannslieb (la bien-aimée de Manann) et Morrslieb (la bien-aimée de Morr). Mannslieb, la lune blanche, suit un cycle régulier de 25 jours d'une pleine lune à l'autre. Morrslieb, la lune verte du Chaos à la teinte malsaine, ne semble pas suivre de cycle défini, toutefois c'est lorsqu'elle est pleine que les malheurs s'abattent sur le monde.

Quoi qu'il en soit, les citoyens de l'Empire aiment beaucoup les célébrations et les fêtes. Ils ne se font pas prier pour se faire plaisir avec du bon vin et des chansons et n'hésitent pas à adopter les fêtes étrangères, profanes et même non humaines. C'est pour cette raison que certaines fêtes non humaines sont intégrées dans le calendrier impérial.

• Une brève description des fêtes

La nuit des Sorcières
Connue sous le nom de Hexensnacht chez les personnes âgées, la nuit des Sorcières a lieu le dernier jour de l'année. Cette nuit se situe entre le dernier mois d'année, avant sorcières, et le premier mois de l'année suivante, après sorcières. La plupart des gens la trouvent sinistre parce que les lunes y brillent d'une lumière lugubre et on dit que c'est la nuit où les morts s'éveillent. Ceux qui s'aventurent hors de leur maison s'exposent aux mauvais sorts. Cette nuit-là, les prêtres de Morr pratiquent des rites solennels car il est dit que les portes séparant le royaume des morts de celui des vivants restent grandes ouvertes, ce qui favorise les prophéties et la communion avec les défunts.

La bénédiction de l'an nouveau
Il s'agit d'un rite propre à Verena par lequel on demande à la déesse d'examiner la nouvelle année et de la bénir afin qu'elle soit porteuse de connaissance et de justice.

Le renouveau
Sacré pour Manann (car il marque le changement de marée), ce jour marque également la fin du temps d'Ulric, l'hiver. Taal reprend l'ascendant, en tant que seigneur des forêts, pour faire éclore les pousses vertes du renouveau après le règne de neige et de glace d'Ulric. On range les manteaux d'hiver et on calfate les bateaux en préparation des temps chauds.

La première Gorgée
C'est la première fête naine de l'année. Ce jour-là, on goûte la bière nouvelle pour la première fois.

Le premier jour de l'été
On dit que c'est ce jour-là que Sigmar est monté aux cieux en tant que dieu. On y fait de grands festins et l'on y chante énormément.





TABLE 8-3 : LES FÊTES RELIGIEUSES

Mois	Jour	Événement	Dieu honoré
—	**Nuit des Sorcières**	An nouveau	Morr
Nachexen, après sorcières	1er	Bénédiction de l'an nouveau	Verena
Jahrdrung, mois de l'an nouveau	—	—	—
—	**Renouveau**	Équinoxe de printemps	Manann, Taal, Ulric
Pflugzeit, mois des labours	33e	*Première Gorgée*	Dieux nains
Sigmarzeit, mois de Sigmar	18e	Premier jour de l'été	Sigmar
Sommerzeit, mois de l'été	—	—	—
—	**Jour du soleil**	Solstice d'été	Taal, Rhya, dieux elfes
Vorgeheim, avant mystères	33e	*Jour de la Saga*	Dieux nains
—	**Jour du Mystère**	Deux pleines lunes	Morr
Nachgeheim, après mystères	—	—	—
Erntezeit, mois des moissons	1er au 8e	*Semaine des Tourtes*	Dieux halflings
—	**Décroissance**	Équinoxe d'automne	Rhya, Taal, Ulric
Brauzeit, mois du brassage	33e	*Deuxième chopine*	Dieux nains
Kaldezeit, mois de l'hiver	—	—	—
Ulriczeit, mois d'Ulric	—	—	—
—	**Dormance**	Solstice d'hiver	Ulric, Taal, Rhya
Vorhexen, avant sorcières	33e	*Fond du tonneau*	Dieux nains

Note : 6 jours de l'année ne font partie d'aucun mois. Les fêtes non humaines sont en italique.

Le jour du Soleil

C'est la fête de Taal et de son épouse Rhya. On boit, on danse et les gens pensent qu'il est de très bon augure de concevoir un enfant à cette date. Ce jour-là, on voit parfois les elfes honorer leurs dieux.

Le jour de la Saga

Lors de la deuxième fête naine de l'année, on raconte les histoires des tueurs de trolls, on chante les batailles épiques et on transmet la sagesse des ancêtres.

La nuit des Mystères

Ce jour, que l'on appelle parfois Geheimnistag, est sacré pour Morr. Les deux lunes sont pleines et leur lumière amincit le voile qui sépare les domaines des morts de la terre des vivants. C'est un moment propice aux prédictions. Ce jour est considéré comme « moins dangereux » que la nuit des Sorcières.

LES DIEUX DANS LES DICTONS POPULAIRES

« **Par les dents de Taal !** » — Une imprécation utilisée dans une situation pénible et inconfortable.

« **Il a senti le souffle de Morr sur sa nuque.** » — Il a cru qu'il allait mourir.

« **Avec un rictus comme celui de ce vieux Morr.** » — Avoir un visage macabre ressemblant à une tête de mort.

« **Il danse avec Morr.** » — Il est décédé.

« **Comme s'il avait les Loups d'Ulric à ses trousses !** » — Il a vraiment couru vite.

« **Aussi infaillible que la saucisse de Sigmar.** » — Une expression obscure d'origine inconnue et à la signification douteuse.

« **Il finira avec deux pennies et une épée.** » — Ses actes causeront sa mort. On n'a besoin que de deux pièces et d'une épée pour être enterré dans un jardin de Morr.

« **Il va dîner avec Ranald.** » — Il veut tenter sa chance.

« **Buvez longuement à la Source de Myrmidia ou n'y buvez pas du tout.** » — La Source de Myrmidia est une source qui donne à celui qui en boit la résolution et le courage nécessaires pour exécuter des ordres impossibles.

La semaine des Tourtes

Cette période de goinfrerie et de complaisance est le seul festival religieux des halflings. Il est inutile d'espérer obtenir un comportement sensé d'un halfling pendant cette semaine car tout leur temps est consacré à la confection et à la consommation de gigantesques tourtes. Les humains commencent à adopter cette célébration en tant que fête profane.

La décroissance

Ce jour-là, Taal et Rhya transmettent leur autorité à Ulric alors que l'hiver descend lentement sur les terres. On honore Rhya en tant que mère de la récolte d'automne et les fermiers lui sacrifient une partie de la récolte en la jetant dans de grands feux de joie.

La deuxième chopine

Voici la troisième fête naine de l'année. On y ouvre à nouveau les barriques de bière pour les goûter. Il est de tradition d'y narrer des histoires d'actions héroïques et de combats dans les tunnels.

La dormance

C'est le point culminant de la période d'Ulric. Les fermiers et les paysans allument de grands feux pour guider le retour de Taal et de Rhya vers la terre et pour repousser le froid.

Le fond du tonneau

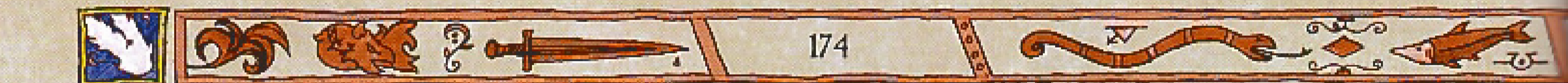
C'est la fin de l'année naine. Selon la coutume, il ne doit plus rien rester dans les barriques familiales à la fin de cette fête. Celui qui renverse une goutte de bière pendant ce rite doit s'attendre à une année de malheur.

La fureur des dieux



Si les dieux savent récompenser les méritants par leurs bénédictions, ils savent également punir les irrespectueux et ceux qui complotent pour causer du tort à leurs fidèles. Un dévot qui manque à ses obligations ou qui nuit à la réputation du culte encourt également une punition, tout comme ceux qui volent dans les temples ou blessent les fidèles d'un dieu.

La punition divine prend diverses formes, en fonction de l'énormité du crime et de la condition sociale du personnage dévoyé. Les personnages religieux devraient être privés de leurs pouvoirs (en commençant par les inspirations divines pour les prêtres) ou sentir nettement la main de leur dieu peser sur eux en leur faisant ainsi ressentir à quel point ils ont



déplu. Les personnages qui désobéissent effrontément à la volonté d'un dieu, se moquent de lui ou de son œuvre ou qui profanent un lieu saint courent le risque de se retrouver frappés d'une maladie débilitante.

Il existe de nombreuses façons de faire pénitence lorsque l'on a fait du tort aux dieux. Dans la majorité des cas, ce sont les prêtres qui se chargent d'appliquer ces punitions. Vous trouverez une description des pratiques les plus courantes dans la liste qui suit, mais le MJ peut tout à fait inventer des punitions appropriées pour les PJ qui ont rompu leurs vœux ou provoqué la colère de l'un des cultes.

• Actes de contrition typiques

La mise en sac

Pour une offense mineure, les coupables se retrouvent souvent avec la tête ficelée dans un sac. On leur fait alors traverser toute leur communauté en les poussant et en les bousculant. Ceci est supposé leur rappeler les masques mortuaires que l'on met aux hérétiques avant de les brûler ou de les décapiter.

L'amende

La pénitence la plus répandue est le paiement d'une amende. Cela se passe généralement le jour de l'amende, dans un lieu public comme un marché ou le parvis d'un temple. Fréquemment, la foule hue les contrevenants ou les bombarde avec des légumes jusqu'à ce qu'ils payent. L'importance de l'amende dépend de la fortune des fautifs et de la nature de l'infraction.

Le jeûne

Le délinquant peut se voir imposer d'offrir une partie ou la totalité de ses repas pendant un laps de temps, dans l'espoir d'apaiser le dieu offensé. Si la punition est sévère, la personne sera obligée de passer un mois à ne boire que de l'eau, ce qui est une façon plus que certaine de finir avec la diarrhée.

Le fouet

L'autoflagellation ou la flagellation publique est en vogue chez de nombreux dieux. Certains exigent l'usage d'accessoires spécifiques, tandis que d'autres insistent seulement sur le nombre de marques créées par les coups.

Les sangsues

Les escrocs et les imposteurs sont détestés de la plupart des cultes. Les marchands qui trichent sur le poids, les amateurs de commérages et les mystificateurs se voient souvent traînés devant les prêtres pour recevoir un « châtiment divin ». En général, les prêtres prient pour le contrevenant pendant qu'on lui place des sangsues sur la langue pour en « extraire » les mensonges pernicieux.

La dette de sang

Certaines fautes doivent se payer au juste prix. Dans les villages reculés et autres régions pauvres, où il est difficile de faire payer une amende aux gens, on demande à la place une amende de sang. Le puni doit offrir une quantité de sang déterminée à l'avance au dieu qu'il a offensé. Il existe des calices de différentes tailles adaptées à la gravité des fautes.

L'enclume

Infligée presque exclusivement par le culte sigmarite, c'est la pénitence du « marteau de la justice sur la main du crime. » La force du prêtre et la taille du marteau varient en fonction de la gravité de l'offense.





LES DIEUX DE L'EMPIRE

Chaque dieu est associé à un certain nombre de noms et de symboles. Dans les paragraphes suivants, vous trouverez la description des éléments les plus couramment associés à chaque divinité, mais ceci peut varier de lieu en lieu. Les personnages pieux, comme les prêtres, désireront certainement arborer les symboles des dieux qu'ils ont choisis et feront tous les efforts possibles pour respecter les règles imposées par leur saint patron. Y déroger ne peut que leur attirer les foudres des cieux et les contraindra, au minimum, à une bonne mise en sac s'ils veulent se faire pardonner.

Manann

• Dieu des mers

Craint et vénéré des marins et des habitants des régions côtières, Manann est le seigneur des mers et des créatures qui les habitent. Il maîtrise les marées et les courants et il est aussi imprévisible que la mer elle-même. Il est connu pour sa fureur autant que pour sa gaieté. Fils de Taal et de Rhya, on le représente généralement comme un triton herculéen à la poitrine dénudée, portant une couronne à pointes de fer noir entrelacées d'algues ondoyantes. Il peut également prendre la forme d'un tourbillon ou d'une trombe d'eau ou encore d'un colossal monstre marin.

• Symbole

Manann est très couramment représenté par un dessin de vague stylisée, un symbole qu'il partage avec plusieurs divinités mineures des eaux. Un autre symbole très connu est le dessin de sa couronne à cinq pointes, de même que celui du trident ou de la silhouette stylisée d'un albatros. Ses prêtres sont le plus souvent vêtus de robes bleu-vert ou gris-vert décorées d'un motif de vague bleu sur fond blanc.

• Zone d'influence

Manann est surtout vénéré par tous ceux qui dépendent de la mer : les marins, les pêcheurs et autres personnes du même genre. Les gens qui s'embarquent pour une longue traversée ont également coutume de lui offrir un petit sacrifice dans l'espoir de s'assurer un voyage paisible. Il est également honoré par les pirates de Sartosa et d'autres endroits, qui voient en lui une divinité féroce et guerrière, prompte à attaquer tout intrus dans son domaine aquatique.

• Tempérament

Comme son père Taal, Manann est indifférent aux préoccupations des mortels. Contrairement à Taal, Manann semble prendre plaisir à cette indifférence. Certains érudits de Verena interprètent cela comme une sorte de malveillance, mais les prêtres de Manann rétorquent que cette notion dénote un manque de perspicacité. Ils sont convaincus que l'indifférence de leur dieu et son caractère capricieux font partie d'une conception ultime que seul un esprit divin est à même de discerner.

• Commandements

La plupart des règles imposées par Manann sont simplement des versions formalisées des superstitions courantes chez les marins. Par exemple, il est interdit de siffler à bord d'un navire, comme d'entamer une traversée le treizième jour du mois ou de tuer un albatros.

Morr

•Dieu de la mort et des rêves

Morr est le dieu de la mort et le maître du « monde d'en bas ». On le représente souvent sous l'aspect d'un homme grand à l'allure aristocratique, au visage songeur et à l'air détaché. Les âmes des morts lui appartiennent et il veut être sûr qu'elles seront bien guidées vers son sombre royaume. Il abhorre les morts-vivants de toutes espèces, car la création de telles monstruosités est un pillage de son domaine.



Morr est également le dieu des rêves et des présages. Il surveille les pérégrinations des rêveurs sur les terres des rêves, qui sont frontalières du royaume de la mort. Il envoie des prémonitions aux visionnaires et aux fous.

On dit que Morr est l'époux de Verena et, dans de nombreuses histoires, il recherche ses conseils.

• Symbole

Les symboles de Morr les plus connus sont la rose noire, le corbeau et le portail de pierre. Ses prêtres sont vêtus de robes noires à capuche, sans aucun symbole ni ornement.

• Zone d'influence

Morr est connu dans l'intégralité du Vieux Monde. Ce n'est pas un dieu du quotidien. Il est surtout honoré par ceux qui ont perdu un être cher, qui lui offrent prières et sacrifices afin d'aider leurs disparus à atteindre son royaume sans encombre et à s'y épanouir. Les personnes qui interprètent les rêves et celles qui espèrent être délivrées de leurs cauchemars l'invoquent également. En plus de cela, de nombreux sorciers d'Améthyste le considèrent comme leur saint patron.

• Tempérament

En apparence, Morr semble être un dieu indifférent qui ne s'intéresse qu'à faire descendre tous les vivants dans son domaine. Mais ses prêtres savent qu'en vérité c'est un dieu de bonté, car il protège les rêveurs et les morts en les mettant à l'abri dans ses royaumes. Son opposition à la nécromancie et les présages qu'il dispense sont autant de signes de sa bonté.

• Commandements

Les prêtres de Morr sont chargés de prendre soin des morts. Voici leurs obligations :

- Faire observer tous les rites funéraires et les veillées.
- S'opposer aux nécromanciens et aux morts-vivants partout et à chaque fois qu'on peut les affronter.
- Être toujours respectueux et prévenant envers les morts et leurs familles.
- Être attentif aux rêves.

Myrmidia

• Déesse de la guerre



On peut voir ses statues à presque tous les coins de rue dans les cités de Tilée et d'Estalie. Les gens du sud invoquent son nom pour se protéger de tout, depuis la maladie jusqu'à la mort aux mains des hommes-bêtes. Les populations de l'Empire ont beau montrer une intense dévotion pour Sigmar, celle-ci paraît presque morne comparée à l'amour inconditionnel et passionné que les populations de Tilée et d'Estalie portent à leur dame, leur championne, leur déesse, Myrmidia.
Le rôle de Myrmidia au sein du panthéon fait l'objet de débats et de polémiques passionnées dans tout le Vieux




Monde. Dans l'Empire, les érudits pensent qu'elle était une héroïne mortelle qui apparut en Tilée ou en Estalie et qui défendit ces peuples contre l'invasion des barbares descendus du nord (les ancêtres des peuples de l'Empire), contre les envahisseurs venus de l'Arabie au-delà des mers et contre les gobelins se déversant des montagnes de l'est. Après avoir sauvé son peuple, Myrmidia devait être couronnée reine, mais elle fut tuée par une fléchette lancée par un agresseur inconnu durant son sacre. Cependant, sa force physique était telle que le poison ne put la tuer immédiatement et, alors qu'elle était mourante, elle commanda que l'on construise un grand navire. On la déposa sur ce vaisseau et elle s'en alla vers l'ouest où elle fut élevée à la dignité de déesse. Dans l'Empire, on la considère comme une déesse régionale. Bien que les gens la traitent avec respect, ils ne la vénèrent pas, pas plus qu'ils ne vénèrent les dieux régionaux de Kislev et de Bretonnie.

Cette image de Myrmidia en vierge guerrière surgissant pour sauver son peuple persiste encore de nos jours dans toutes les légendes, excepté en Tilée et en Estalie ou la suite de l'histoire est très différente. Là, le peuple prétend que Myrmidia était la fille de Verena et de Morr qui avait été confiée à des parents mortels pour qu'ils l'élèvent. En Tilée, les gens insistent sur le fait que ses parents étaient tiléens. En Estalie, ils affirment naturellement qu'ils étaient estaliens. Dans tous les cas, le bébé grandit pour devenir une puissante vierge guerrière qui unit les peuples des deux contrées contre tous leurs ennemis. Encore aujourd'hui, elle est adorée et révérée comme la sainte patronne des deux nations, mais aussi comme une déesse née de deux divinités majeures.

En dehors du fait qu'elle est leur déesse régionale, les populations des terres du sud pensent que Myrmidia joue un rôle essentiel car elle fait partie des dieux civilisateurs. Elle est, disent-ils, la déesse tutélaire des soldats et des stratèges. Alors qu'Ulric représente la force du combat et la furie de la bataille, Myrmidia représente l'art et la science de la guerre.

On la représente le plus souvent comme une grande jeune femme aux proportions admirables, armée et équipée dans le style des soldats du sud du Vieux Monde. Elle peut également revêtir la forme d'un aigle.

• Symbole

Le symbole de Myrmidia est une lance levée derrière un bouclier. La majorité de ses fidèles le portent en pendentif, avec la conviction qu'il leur portera chance au combat. Ses prêtres portent un capuchon bleu par-dessus leurs robes blanches à liseré rouge, avec son symbole brodé sur le sein gauche ou sous forme d'agrafe de manteau.

• Zone d'influence

Myrmidia fait l'objet d'une dévotion fanatique dans tout le sud du Vieux Monde, spécialement en Tilée et en Estalie. Dans d'autres régions du Vieux Monde, les guerriers qui trouvent les manières d'Ulric trop brutales se tournent vers le culte de Myrmidia. Cela est particulièrement vrai pour ceux qui utilisent la poudre noire, proscrite par la foi d'Ulric. Ces nouveaux adeptes acceptent la croyance selon laquelle Myrmidia est la fille de Verena et de Morr et ils ne la considèrent pas comme une divinité régionale.

• Tempérament

Myrmidia est une déesse des populations méridionales du Vieux Monde. Elle entend leurs prières et les protège de l'invasion. Toutefois, comme son culte s'est étendu à d'autres régions, elle est souvent considérée par les autres civilisations comme une déesse vengeresse. À la différence d'Ulric qui contemple les batailles et laisse les hommes survivre ou mourir selon leurs talents, Myrmidia raffermit réellement les cœurs et encourage les vertueux pour qu'ils anéantissent leurs ennemis.

• Commandements

Les fidèles serviteurs de Myrmidia doivent se plier aux règles suivantes, bien que les seuls qui soient susceptibles d'en subir les conséquences s'ils y désobéissent sont ses templiers, ses initiés et ses prêtres :

- Agir avec honneur et dignité en toutes circonstances.
- Respecter les prisonniers de guerre.
- Ne montrer aucune pitié pour les ennemis de l'humanité.
- Respecter les ordres d'un supérieur et ne désobéir qu'en cas de nécessité absolue (par exemple, si ces ordres obligent à enfreindre l'une des autres règles).

Ranald

• Dieu des voleurs

Il est rare que Ranald soit vénéré au sein de temples. Ses fidèles invoquent son nom à voix basse ou font leurs prières dans des oratoires privés. Apprécié des marchands, des joueurs, des voleurs et de tous ceux dont les occupations quotidiennes tournent autour de l'argent, Ranald est un dieu bien plus populaire qu'il n'y paraît si l'on ne fait que compter ses temples. En vérité, tous ceux qui cherchent fortune, qui pensent avoir été spoliés ou opprimés, qui essaient d'échapper à une période de malchance ou qui espèrent simplement conserver les richesses qu'ils ont déjà accumulées, tous ceux-là prient Ranald.

Les responsables traditionnels des autres cultes parlent de lui comme d'un dieu mauvais et trompeur, un saint patron des malandrins, des joueurs et autres « vils personnages. » Les autorités de l'Empire ne pensent guère de bien du culte de Ranald et n'accueillent pas son clergé comme elles le font pour le clergé des autres cultes. Pourtant, bien que les officiels méprisent le culte de Ranald, le peuple le considère comme un héros. Il est vénéré dans tout le Vieux Monde et les gens du commun l'implorent dès qu'ils ont besoin de quelque chose. De l'avis populaire, et contrairement à ce qui se passe pour les autres dieux, si vous priez suffisamment Ranald il finira par vous entendre et vous serez exaucé.

Ranald est représenté sous les traits d'un homme, généralement un bandit d'allure charmante avec un sourire espiègle. Il peut aussi prendre la forme d'une corneille, d'une pie ou d'un chat noir. C'est un mystificateur malicieux qui aime à faire tomber les grands et à élever les petits. Il n'est pas vraiment mauvais ou pernicieux, il est surtout motivé par son irrépressible sens de l'humour. Comme il aime tant voir les notables déchoir, les puissants marchands qui ont réussi par sa faveur prennent grand soin de faire don d'une bonne partie de leur fortune à son culte. Ranald abhorre toute forme de brutalité et ne pardonne pas le crime violent, le meurtre ou la torture.

• Symbole

Ranald est représenté par le signe de l'index croisé avec le majeur. Faire ce signe constitue une sorte d'invocation ou de prière silencieuse et cela est supposé attirer la chance. Dans ses oratoires et ses temples, il est représenté accompagné de la corneille et du chat.

Pour des raisons évidentes, les prêtres de Ranald ne portent pas de signes distinctifs dans de nombreuses régions du Vieux Monde. Certains de ses fidèles peuvent avoir, soigneusement dissimulé sur leurs vêtements, un motif à base de « X » dessiné sur le tissu.

Un pendentif en métal représentant un « X » ouvragé est un porte-bonheur familier dans le Vieux Monde. Il y a tant de gens qui en portent un qu'on peut vraiment dire que c'est un signe de la popularité de Ranald comme dieu du peuple. Il est même si banal qu'il ne provoque aucune suspicion, sauf dans les endroits où l'interdiction officielle du culte de Ranald a pris les proportions d'une persécution. De toute façon, les gens exhibent rarement ces porte-bonheur. La croyance populaire veut que les vertus de l'amulette diminuent si on la montre trop.

Zone d'influence

Ranald est révéré dans tout le Vieux Monde, plus particulièrement dans les grandes villes et les cités. D'habitude, ses fidèles sont des marchands qui tirent le diable par la queue, des voleurs, des joueurs et les gens des classes populaires.




• Tempérament

Les fidèles de Ranald sont convaincus que s'ils ont vraiment besoin de quelque chose et qu'ils le supplient avec suffisamment de ferveur, il le leur accordera. Ceux qui font remarquer que ses fidèles sont de pauvres miséreux qui charrient du fumier pour gagner leur pain (et qu'aucune prière ne semble pouvoir changer cet état de fait) sont considérés comme des cyniques irrécupérables. Et parfois, ils se font même passer à tabac par une foule enragée de ramasseurs de crottes de cochons.

• Commandements

Les adorateurs de Ranald se conforment aux règlements suivants, mais les seuls à en subir les conséquences sont les prêtres et les initiés s'ils manquent à leurs obligations :

- Une pièce sur dix appartient à Ranald.
- Ranald désapprouve l'usage de la violence.
- Vis par ton esprit et non par ton épée.
- Un véritable fidèle de Ranald n'utilise que la dague ou le stylet, seuls les amateurs ou les lourdauds ont besoin d'une armure ou d'une épée longue.

Shallya

• Déesse de la guérison, de la compassion et des naissances

Fille de la compassion, mère des mères, voici quelques-uns des noms que l'on donne à Shallya, la plus bienfaisante de toutes les divinités. Ses temples sont des lieux de calme et de réconfort pour les malades, les mourants et les sans-abri. Ses prêtres aident les malades, ils soutiennent ceux qui sont épuisés et ils mettent les enfants au monde, car ils connaissent l'art des sages-femmes mieux que tous les autres. Beaucoup de citoyens de l'Empire sont nés dans un temple de Shallya. Ils sont nombreux à y retourner lorsqu'ils tombent malades ou sont mourants. Et à la fin, c'est au temple de son père qu'ils vont.

Shallya est la fille de Verena et de Morr. Elle est le plus souvent représentée sous les traits d'une jeune et belle vierge aux yeux éternellement débordant de larmes, mais elle peut aussi prendre la forme d'une colombe blanche. C'est une déesse d'une importance exceptionnelle dans l'ensemble du Vieux Monde. Tout le monde se rend régulièrement à ses temples, en particulier pour la naissance des enfants ou lorsque ceux-ci sont malades ou blessés. Le peuple du Vieux Monde prie Shallya à tous les instants. Lorsque les gens sont au lit à cause d'une maladie qui les empêche de travailler, lorsqu'ils espèrent avoir des enfants, lorsqu'ils ont besoin d'un peu de compassion quand leur vie devient trop dure. De l'opinion générale, elle est la seule parmi les dieux à écouter vraiment les requêtes.

• Symbole

Shallya est généralement symbolisée par une colombe ou par un cœur et une goutte de sang. Son clergé, constitué en majorité de femmes, porte des robes blanches, le plus souvent à capuchon, brodées d'un cœur doré sur le sein gauche.

• Zone d'influence

Shallya est vénérée dans tout le Vieux Monde par des gens de toutes conditions. Elle est particulièrement populaire comme divinité tutélaire des femmes enceintes car elle les protège contre les fausses couches et les soulage des douleurs de l'enfantement. Seuls les plus chanceux traversent la vie sans être jamais sérieusement malades ou blessés. En fin de compte, il arrive à tout le monde de traverser une période de désespoir silencieux et de prier Shallya afin d'obtenir un bon rétablissement.

• Tempérament

Selon sa réputation, Shallya écoute les prières de ceux qui sont dans la plus grande affliction et les aide car son amour est immense. Il arrive pourtant que les personnes dont les enfants, tombés subitement malades, et mort en dépit de leurs prières, n'en soient pas si sûres. Les légendes racontent qu'elle avait l'habitude de secourir tout le monde en même temps, mais que son père, Morr, dieu de la mort, insista pour qu'elle s'occupe d'une seule personne à la fois de peur que son royaume n'en pâtisse.

• Commandements

Les fervents adeptes de Shallya essaient de se conduire selon les règles suivantes, mais seuls ses prêtres les appliquent à la lettre :

- Éviter de tuer.
- Ne jamais refuser de soigner une personne qui en a vraiment besoin.
- Ne jamais retenir une âme si son temps est venu.
- Aller sans armes. Un bon bâton de marche est la seule chose dont on ait vraiment besoin.
- Honnir Nurgle, le Seigneur des Mouches dans toutes ses manifestations.

Sigmar Heldenhammer

• Dieu de l'Empire

Comme on peut s'en douter devant l'immensité de l'Empire, les pratiques religieuses varient énormément selon les endroits. Un dieu peut être beaucoup plus estimé que les autres dans une région et seulement honoré lors de ses jours consacrés dans la région voisine. Il existe une exception remarquable. Sigmar est honoré avec une révérence particulière et un respect mêlé de crainte dans les moindres recoins de l'Empire. Il est le protecteur de ses peuples, leur bouclier et leur marteau. Son seul nom leur permet de conserver l'espoir que les ravages éternels du Chaos ne viendront jamais à bout de l'Empire.

Sigmar est le fondateur légendaire de l'Empire qui a été déifié. Comme il convient à un grand roi guerrier, Sigmar est vénéré à la fois pour sa puissance militaire et pour son rôle de grand rassembleur. Il fait la synthèse des intérêts contradictoires des différents groupes d'influence de l'Empire. Les statues et les tableaux le montrent généralement comme un véritable géant barbu à l'imposante musculature, portant une longue chevelure blonde. Il est toujours armé d'un marteau de guerre nain à deux mains aux proportions massives. On le voit très souvent assis sur un trône tout ce qu'il y a de plus simple, des têtes de gobelins entassées à ses pieds.

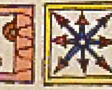
• Symbole

Deux symboles sont généralement associés au culte de Sigmar : un marteau de guerre nain stylisé et une comète à deux queues. Le premier symbole évoque, évidemment, son marteau magique, Ghal Maraz. Le deuxième représente la comète qui annonça sa naissance, il y a bien longtemps. Il existe des symboles moins connus, que l'on trouve souvent gravés sur les murs des sites les plus sacrés du culte de Sigmar : le griffon et la couronne dorée. Tous deux sont les symboles de la domination terrestre de Sigmar sur l'Empire à la fois en tant qu'homme et en tant que dieu.

Le griffon de jade est un symbole sigmarite réservé au Grand Théogoniste, le chef suprême du culte. Quiconque porte une lettre signée de ce symbole peut traverser n'importe quelle ville ou cité de l'Empire sans encombre.

• Zone d'influence

Bien qu'il soit considéré comme une divinité régionale mineure dans d'autres parties du Vieux Monde, Sigmar est honoré dans tout l'Empire.



Dans tous les villages, les villes et les cités de l'Empire, ses temples sont sans conteste les plus majestueux et les plus nombreux. Il existe deux exceptions : dans la cité-état de Middenheim, siège du temple principal d'Ulric, les temples de ce dieu sont plus nombreux que ceux de Sigmar et à Talabheim, où les temples de Taal (révéré à cet endroit en tant que dieu primordial de la rivière) sont aussi nombreux que ceux de Sigmar.

Il est rare de trouver un village ne possédant ni temple ni oratoire consacré à Sigmar. Lors de ses jours de fête, une foule composée de fervents sigmarites et de gens ordinaires envahit les rues partout dans l'Empire. Même dans la plus indigne taverne, on entend régulièrement les clients porter des toasts « À Sigmar ! » Du plus humble paysan au plus puissant des Comtes Électeurs, chacun vénère Sigmar et sanctifie son nom. Toutefois, hors de l'Empire, ses fidèles se résument à une poignée d'exilés et d'immigrants.

• Tempérament

Sigmar est un dieu vengeur. Il enflamme le cœur de ses adeptes et, comme dans les antiques forges naines où son marteau naquit, il les façonne pour les transformer en armes destinées à combattre les intrigues du Chaos.

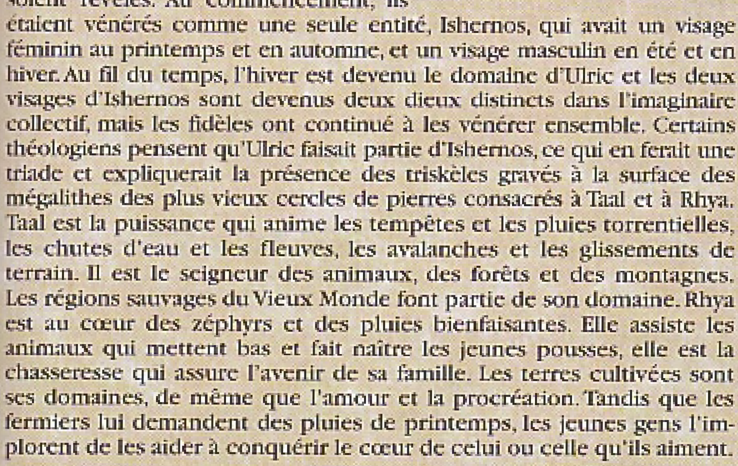
• Commandements

Les fervents adeptes de Sigmar doivent se plier aux lois suivantes. Quiconque viole l'une de ces lois fait fi de sa volonté et, dans certains cas, risque un châtiment aussi rapide que terrible :

- Obéir aux ordres.
- Venir en aide au peuple nain.
- Travailler à maintenir l'unité de l'Empire, même au prix des libertés individuelles.
- Vouer une allégeance sans faille à Sa Majesté Impériale l'Empereur.
- Débusquer et exterminer les gobelinoïdes, les serviteurs du Chaos et les pratiquants de la magie corrompue, où qu'ils se cachent.

Taal et Rhya

• Dieu de la nature et Mère de la terre



Le culte de Taal et de Rhya, le roi et la reine de la nature, remonte au temps où les mortels se sont pour la première fois tournés vers les dieux et ont commencé à prier pour que les pires tempêtes les épargnent, pour que leurs chasses soient fructueuses et leurs récoltes abondantes et pour que les cycles du monde naturel leur soient révélés. Au commencement, ils étaient vénérés comme une seule entité, Ishernos, qui avait un visage féminin au printemps et en automne, et un visage masculin en été et en hiver. Au fil du temps, l'hiver est devenu le domaine d'Ulric et les deux visages d'Ishernos sont devenus deux dieux distincts dans l'imaginaire collectif, mais les fidèles ont continué à les vénérer ensemble. Certains théologiens pensent qu'Ulric faisait partie d'Ishernos, ce qui en ferait une triade et expliquerait la présence des triskèles gravés à la surface des mégalithes des plus vieux cercles de pierres consacrés à Taal et à Rhya. Taal est la puissance qui anime les tempêtes et les pluies torrentielles, les chutes d'eau et les fleuves, les avalanches et les glissements de terrain. Il est le seigneur des animaux, des forêts et des montagnes. Les régions sauvages du Vieux Monde font partie de son domaine. Rhya est au cœur des zéphyrs et des pluies bienfaisantes. Elle assiste les animaux qui mettent bas et fait naître les jeunes pousses, elle est la chasseresse qui assure l'avenir de sa famille. Les terres cultivées sont ses domaines, de même que l'amour et la procréation. Tandis que les fermiers lui demandent des pluies de printemps, les jeunes gens l'implorent de les aider à conquérir le cœur de celui ou celle qu'ils aiment.

Dans l'art et dans les légendes, Taal est vu comme un homme puissamment bâti à la longue chevelure broussailleuse couronnée du crâne d'un grand cerf. Il est vêtu de peaux de bêtes et des feuilles dorées voltigent hors de sa barbe. Dans certaines histoires, il se manifeste sous la forme de l'un de ses totems : le cerf ou l'ours. Rhya est généralement représentée comme une très belle femme d'allure maternelle. Ses cheveux sont un buisson de fleurs et de branchages, et sa robe est un tissage de feuillages persistants et d'herbes parfumées. Elle apparaît aussi sous la forme de son principal totem, la biche.

• Symbole

Le symbole qui réunit Taal et Rhya est la spirale de la vie, une volute qui représente le cycle annuel de la nature, de la naissance à la maturité à la mort et à la renaissance. Ce symbole est également utilisé par les sorciers de l'Ordre de Jade. Individuellement, Taal est symbolisé par une ramure de cerf ou par une hache de pierre, avec laquelle on dit qu'il provoque le tonnerre, les éclairs et les avalanches en frappant le sommet des montagnes. Rhya est représentée par une gerbe de céréales et également par un arc et une flèche, qui la symbolisent dans sa fonction de chasseresse ou qui figurent la flèche de l'amour. Le clergé de ces deux dieux est habituellement vêtu de simples robes grises, brunes ou vertes, ornées de feuilles et de fleurs à l'occasion des festivals.

• Zone d'influence

Partout où les gens se préoccupent du temps, des récoltes, de la nature sauvage ou de l'amour, Taal et Rhya ont des adeptes. C'est dans le nord et l'est du Vieux Monde, au cœur des grandes forêts et des montagnes sauvages de l'Empire, que Taal est plus particulièrement honoré. Ses fidèles sont généralement des rôdeurs, des forestiers et des sorciers d'Ambre. Rhya, quant à elle, trouve ses plus fervents adeptes chez les fermiers et les chasseurs. De nombreux sorciers de Jade vénèrent les deux dieux sous la forme d'Ishernos. D'habitude, Taal n'est pas vénéré en ville, sauf à Talabheim, une ville fondée sur le commerce fluvial, où on l'appelle le Père des Rivières et dont il est le dieu principal.

• Tempérament

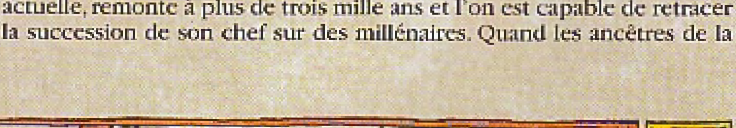
Taal est considéré comme un dieu indifférent. À l'instar de la montagne et de la tempête, il est insensible aux préoccupations des mortels. Rhya, au contraire, prend soin du monde avec grâce, en le nourrissant et en lui offrant les beautés de la nature.

• Commandements

Les prêtres de Taal et de Rhya doivent se soumettre aux lois suivantes :

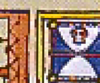
- Les enfants de Taal s'offrent volontiers pour servir de nourriture et de sacrifice. Respecter et honorer le présent qu'ils font.
- Offrir un sacrifice, de grain ou d'un animal, à Taal et à Rhya une fois par mois lors d'une nuit sans lune.
- Chaque année, tous les prêtres doivent passer sept jours et sept nuits dans la solitude, loin de toute civilisation, afin de communier avec la nature en vivant du produit de leur chasse. La période de retraite de chaque prêtre est déterminée par ses supérieurs hiérarchiques dans sa région.
- Ne pas s'habiller de métal ; privilégier plutôt les peaux des frères animaux.
- Être fier de sa force et de ses capacités naturelles. Éviter les armes à feu et les autres fruits de la science.

Ulric



• Dieu des loups, de la bataille et de l'hiver

Les disciples d'Ulric, des hommes grands et féroces, préservent les traditions et l'esprit de leurs ancêtres, les fondateurs de l'Empire. Le culte d'Ulric, tel qu'il existe dans sa forme actuelle, remonte à plus de trois mille ans et l'on est capable de retracer la succession de son chef sur des millénaires. Quand les ancêtres de la



tribu des Teutogen traversèrent les terribles montagnes glacées du Vieux Monde pour arriver sur la terre qui se nomme maintenant l'Empire, c'était Ulric qui les guidait et envoyait ses loups pour les protéger sur le chemin. Ces hommes n'élevaient pas de monuments et ne forgeaient pas l'acier. C'étaient des hommes sauvages. Le culte d'Ulric entretient cet esprit primitif qui a servi de fondement à l'Empire, jusque dans notre époque de poudre noire et d'autres merveilles.

Ulric est le dieu des batailles et de la destruction, le dieu des loups et l'esprit de l'hiver. La plupart des érudits croient comprendre qu'il est le frère de Taal. Ulric est représenté comme un guerrier colossal, dont le physique et l'armure rappellent les barbares qui fondèrent l'Empire. Ses longs cheveux flottent au vent, son épaisse barbe noire est poudrée de givre, son dos est couvert d'une cape en peaux de loup d'un gris argenté. Il manie un gigantesque marteau à deux mains et va au combat tête nue pour montrer sa bravoure. De temps en temps, on le présente sous la forme d'un énorme loup gris argenté. Il méprise la faiblesse, la couardise et la ruse et demande à ses fidèles de toujours s'attaquer à une difficulté de la façon la plus directe.

Ulric était le dieu tutélaire des Teutogen, l'une des douze grandes tribus humaines qui formaient le peuple dont Sigmar lui-même est issu. Comme son dieu, Sigmar maniait un marteau à deux mains et livrait bataille sans casque. Après d'innombrables combats, Sigmar réussit à unifier les tribus pour former l'Empire. Depuis ce temps, le culte de Sigmar est devenu la religion officielle de l'Empire, supplantant ainsi celui d'Ulric.

• Symbole

Le symbole d'Ulric est le loup. Beaucoup de ses fidèles portent des médaillons à tête de loup et ce motif revient aussi dans les décorations des armes et des armures. Certains portent des capes en peaux de loup. Ses prêtres sont vêtus de robes noires, ornées d'une tête de loup blanche sur la poitrine et bordées de fourrure de loup. Les plus dévots ne se rasent pas et ne se coupent pas les cheveux, afin de ressembler le plus possible à Ulric.

• Zone d'influence

Ulric est surtout vénéré dans le nord de l'Empire, dans le Middenland en particulier, mais son culte est présent dans d'autres régions du Vieux Monde, surtout chez les guerriers. Les ordres de chevalerie, les soldats, les mercenaires et presque tous ceux qui gagnent leur vie en combattant possèdent un petit autel consacré à Ulric qu'ils ne quittent jamais.

C'est à Middenheim que le culte d'Ulric détient une influence prédominante, à la fois politique et spirituelle. C'est le seul endroit où le culte est tout à fait organisé, avec des temples gigantesques et des ensembles de bâtiments qui accueillent des milliers et des milliers de membres du clergé et d'autres membres du culte. C'est le seul endroit de l'Empire où l'importance d'Ulric éclipse facilement celle de Sigmar. Ulric est le prénom le plus courant pour un garçon à Middenheim et la plupart des hommes ne se rasent pas en signe de dévotion.

La grande majorité des guerriers du Vieux Monde prient Ulric, souvent quotidiennement, mais ce sont des gens qui s'en remettent rarement aux temples ou aux prêtres pour communiquer avec leur dieu. De ce fait, bien que le culte d'Ulric ne soit véritablement organisé qu'à Middenheim, il ne faut pas s'y tromper : Ulric est un dieu important et puissant et tous les hommes et femmes qui doivent combattre lui envoient leurs prières. Dans le Vieux Monde, tôt ou tard, c'est une chose qui arrive à tout le monde.

• Tempérament

Ulric est d'une nature indifférente. C'est un dieu distant, dur et impitoyable qui attend de ses fidèles qu'ils se débrouillent par eux-mêmes et expriment leur foi par leurs prouesses martiales.

• Commandements

Les fidèles d'Ulric doivent suivre les règles suivantes. Les initiés, les prêtres ou les templiers qui se risquent à les transgresser s'exposent à la disparition de leurs pouvoirs :

- Obéir à ses supérieurs.
- Défendre son honneur à chaque fois qu'il est mis en doute.
- Être franc et honnête. La tromperie et la ruse ne sont pas dans les manières d'Ulric.
- Ne s'habiller de peau de loup que si on a tué ce dernier soi-même, avec des armes fournies par la nature : arc fabriqué à la main, lance taillée dans un long bâton et autres armes semblables.
- Les armes à poudre, les explosifs, les engins incendiaires et les arbalètes ne rapportent aucune gloire à celui qui s'en sert. Les utiliser si on ne peut faire autrement, mais leur préférer un autre genre d'armes et d'armures.
- Les feux qui brûlent dans les temples et les oratoires dédiés à Ulric doivent être entretenus jour et nuit. Il est dit que si l'un d'eux venait à s'éteindre, le prochain hiver durerait une année entière.

Verena

• Déesse de l'étude et de la justice

Verena est la déesse de la sagesse, de la raison et de la justice. Elle est particulièrement populaire auprès des savants et de ceux qui étudient. Dans son rôle de déesse de la justice elle est plus concernée par l'équité que par le strict respect de la loi. Elle s'oppose à la tyrannie et à l'oppression autant qu'au crime. Verena est souvent présentée sous les traits d'une grande et belle femme, au maintien digne et à l'air sérieux. Dans les légendes, on la voit parfois prendre l'apparence d'une chouette ou d'un vénérable sage de l'un ou l'autre sexe. On dit qu'elle est l'épouse de Morr. Alors qu'il gouverne le savoir nébuleux enfoui dans les rêves et le futur, elle régit les connaissances du passé et du présent.

• Symbole

L'emblème de Verena est la chouette, qui symbolise traditionnellement la sagesse. Ses adeptes et ses prêtres arborent souvent un médaillon portant l'image d'une chouette ou d'une tête de chouette. Les robes des prêtres sont blanches pour rappeler la lumière de la connaissance et de la raison. Dans son rôle de déesse de la justice, Verena est symbolisée par une balance. Ce motif est parfois combiné avec celui de la chouette. Une épée, pointe en bas, rappelle l'arme qu'elle est censée utiliser pour réparer les injustices quand elle adopte son aspect le plus martial.

• Zone d'influence

Verena est honorée partout dans le Vieux Monde, particulièrement dans les villes universitaires comme Altdorf et Nuln où de grands temples lui sont dédiés. Elle a des temples plus modestes dans la plupart des villes et cités, le plus souvent dans les quartiers administratifs. Toutes les académies et les autres lieux d'enseignement lui consacrent une chapelle ou un autel. On peut également rencontrer des autels privés dans les demeures des magistrats, des administrateurs, des diplomates et des intellectuels de toutes sortes, y compris chez un grand nombre de sorciers. Certains de ses adeptes les plus fidèles sont des sorciers Célestes.

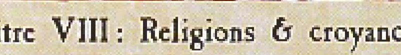
• Tempérament

Son plus grand désir est que les mortels développent leur savoir et leur sens de la justice et se libèrent de la tyrannie. Elle préfère inspirer les gens afin qu'ils découvrent la vérité par eux-mêmes plutôt que de leur faire des révélations.

• Commandements

Le clergé de Verena doit se plier aux règles suivantes :

- Sauvegarder la connaissance.
- Savoir juger sans se laisser influencer par la peur ou le favoritisme.
- Arbitrer les disputes chaque fois que c'est possible.
- Ne jamais devenir l'instrument de l'injustice ou de l'hérésie.
- Combattre s'il le faut. Dans ce cas, ne pas craindre de brandir le glaive de la justice.

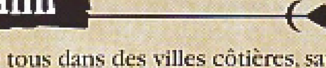




LES ORDRES RELIGIEUX

Cette section passe en revue les temples et les ordres religieux des différents dieux. Le MJ ne doit pas dévoiler ces informations au début. Si l'un des personnages joueurs décide d'entrer dans un ordre, il pourra alors lire la partie qui le concerne. Dans le cas contraire, il vaut mieux ne pas dévoiler les mystères de la présence divine sur terre.

Le culte de Manann



Les temples de Manann sont presque tous dans des villes côtières, sauf quelques-uns qui se trouvent dans des ports situés à l'intérieur des terres où les navires de haute mer peuvent accéder, comme Altdorf. Le temple principal de Manann se trouve dans le quartier des docks de Marienburg. C'est un immense bâtiment, bien aménagé, qui abrite les richesses apportées en offrande par des générations de marchands et de marins. Bien qu'ils soient tous tenus de verser un tribut à celui de Marienburg, les temples de Manann sont en partie autonomes.

Les temples du culte sont de formes et de tailles très variées. Ils disposent en général de vastes salles qui abritent une grande statue de Manann mais les autres détails varient, souvent en fonction des styles régionaux d'architecture et de décoration. Les autels consacrés à Manann sont tout aussi divers et peuvent aller d'un petit bâtiment à la décoration recherchée jusqu'à une simple statue installée sur les docks ou entre deux entrepôts.

Les services religieux sont essentiellement constitués de louanges à Manann ou d'une lecture de ses exploits mythiques destinée à l'apaiser. A cet effet, les fidèles disposent de milliers de pages évoquant la cruauté fantasque et la générosité de leur dieu.

• Les ordres consacrés

Il existe peu de hiérarchie dans le clergé de Manann. À part un patriarche ou une matriarche qui réside à Marienburg, tous les membres du clergé sont des prêtres. Les prêtres d'un temple donné s'autogèrent de façon collégiale et ne font appel au temple principal de Marienburg que dans le cas d'un conflit persistant. Le principal devoir du patriarche ou de la matriarche est de résoudre ces conflits et de diriger l'Ordre de l'Albatros, une organisation de prêtres navigateurs qui servent sur des navires marchands ou militaires en échange d'une dîme versée au temple. Cette dîme peut être très élevée car les navigateurs de l'ordre sont parmi les meilleurs du Vieux Monde et exigent parfois des sommes considérables. La plupart des marins pensent qu'avoir à bord un navigateur Albatros porte chance, car ils sont convaincus que seul un élu de Manann peut apaiser ses colères.

Les naufrageurs et les pirates qui rôdent sur la côte nord de l'Empire le vénèrent sous le nom de Stromfels, dieu des récifs et des courants. Ce culte secondaire, trop lié à la piraterie, est proscrit dans l'Empire. Manann est également vénéré, sous une quantité de noms différents, par les bateliers et les autres habitants des estuaires. Certains lettrés humains prétendent que Mathlann, le dieu elfique des tempêtes, ne fait qu'un avec Manann. Une seule chose est sûre : l'indiscutable similitude entre les deux noms.

• Compétences et talents

Les Initiés de Manann reçoivent la compétence Natation en plus de leurs compétences de carrière normales. Les Prêtres de Manann peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences suivantes comme éléments de carrière : Canotage, Métier (charpentier naval) et Navigation.

• Personnages importants

La matriarche en exercice est Camille Dauphina, une femme proche de la cinquantaine, dotée d'un grand sens de l'ironie et d'une solide ambition. Elle entretient des liens avec la majorité des familles marchandes de Marienburg et utilise l'Ordre de l'Albatros pour garder un œil sur les affaires commerciales du Vieux Monde. Ses manières sont mesurées mais lorsqu'elle passe commande de nouvelles décorations pour le grand temple, elle dépense sans compter. Il y a beaucoup de prêtres, surtout à l'extérieur de la cité, qui ont le sentiment qu'elle est en train de transformer le culte en guilde marchande. Ils ne perçoivent guère de reconnaissance pour leur farouche divinité dans ses trafics.

• Jours consacrés

L'équinoxe de printemps est le principal jour férié du culte car il marque le début de la saison propice aux longs voyages. Les autres fêtes se tiennent à la fin du printemps et à l'époque des mortes-eaux. Les prêtres accomplissent également des rituels lorsque Mannslieb est pleine, car, comme Manann, elle contrôle les marées.

Le culte de Morr



Les temples de Morr lui sont consacrés soit sous son aspect de seigneur de la mort, soit sous son aspect de Seigneur des Rêves. Une large porte à linteau de pierre est le signe distinctif de tous ses temples. Ces portes restent toujours ouvertes, comme celles du royaume d'en bas et des domaines des rêves. Les temples du culte ont très peu de relations entre eux, mais tous les dix ans le clergé est convoqué à un grand synode qui se tient en Tilée, dans la ville de Luccini. C'est l'occasion de débattre des questions théologiques et de prendre des décisions concernant la doctrine.

Les temples du seigneur de la mort sont des lieux de sépulture. Les « jardins de Morr » sont les cimetières où l'on dépose les morts. En temps normal, ils ne sont utilisés que pour les funérailles et la préparation des morts. Les temples mortuaires sont construits dans ces cimetières ou juste à côté. Ils sont solidement bâtis, généralement en pierre. L'intérieur en est très dépouillé et il y fait habituellement très frais. Les défunts sont amenés jusqu'aux portes du jardin par les membres de leur famille et confiés aux prêtres qui les préparent et les enterrent.

Les temples du seigneur des rêves sont beaucoup moins nombreux que ses jardins. Ce sont d'habitude des bâtiments coiffés d'un dôme percé d'une fenêtre ronde. Les salles intérieures sont envahies par la fumée de l'encens et on y trouve de nombreux braseros. Les gens s'y rendent pour faire interpréter leurs rêves et demander aux prêtres d'accomplir des divinations.

Les autels dédiés à Morr ont pratiquement toujours la forme d'une porte comportant deux piliers sans ornements et d'un linteau. Dans certains cas, l'un des piliers est de marbre et l'autre de basalte. Les gens n'installent généralement pas d'autels consacrés à Morr dans leurs maisons car ceci est supposé attirer la malchance. Toutefois, lorsqu'ils désirent avoir des rêves paisibles ou des visions de leur avenir, les gens placent un petit brasero gravé de l'image stylisée d'un corbeau dans la maison et le laissent allumé pendant la nuit.

• Les ordres consacrés

Le clergé du culte est divisé en deux ordres : l'Ordre du Suaire et celui des Augures. Les prêtres de l'Ordre du Suaire officient dans les temples funéraires du culte et défendent les tombes et cimetières voisins contre les pilleurs de tombe et les nécromanciens. Ces prêtres ont la réputation d'être austères et impassibles, mais on parle aussi de leur tranquille bonté. Parfois, ils subviennent anonymement aux besoins d'une veuve et de ses enfants, ils réconfortent un amoureux désespéré d'une étreinte amicale ou prient pour les défunts qui ont été abandonnés par leur famille.

Les Augures ne sont pas nombreux, mais ils sont très recherchés pour leur compétence dans l'interprétation des présages et la pratique de la magie divinatoire. Ils ne s'éloignent pratiquement jamais de leur temple et passent le plus clair de leur temps en transes et en conjectures. Lorsqu'un Augure entreprend un long voyage, c'est à cause d'un rêve ou d'un signe quelconque. Les Augures ont tendance à se montrer



distants et à s'animer brusquement quand ils communiquent une vision ou une interprétation. Certains sorciers se lient d'amitié avec eux et partagent les secrets de leur art.

• Compétences et talents

Les Initiés de Morr reçoivent la compétence Intimidation en plus de leurs compétences de carrière normales. Les Prêtres de Morr peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences et talents suivants dans le cursus de leur carrière : Connaissances académiques (nécromancie), Menaçant et Métier (embaumeur).

• Personnages importants

Paul van Soleck, un éminent personnage du culte, réside à Talabheim. Membre des Augures, Paul est le plus grand devin vivant de l'ordre et il n'a que quinze ans. Peu de gens se sentent à l'aise en sa présence. Sans ciller, il fixe la personne qui lui parle de ses yeux bleu saphir et sa beauté est plus déconcertante qu'attirante car il paraît aussi froid qu'une statue. Paul est connu dans toute la cité, non seulement pour ses visions mais aussi pour ses excentricités. Il lui arrive très souvent de dormir au milieu des tombes. Il prétend que les morts lui murmurent des révélations sur le futur. Peu de gens mettent ses paroles en doute devant l'exactitude de ses prédictions. Le Comte de Talabheim s'est pris d'amitié pour le jeune homme et l'invite fréquemment à des audiences privées afin de recevoir ses conseils et d'écouter ses visions.

• Jours consacrés

Le culte célèbre deux nuits sacrées, au moment où les deux lunes sont pleines. La première est l'Hexensnacht (la nuit des Sorcières), à la veille de la nouvelle année. La seconde est la Geheimnisnacht (la nuit des Mystères), quelques semaines avant le début de l'automne.

Les ordres de Myrmidia

Les temples principaux de Myrmidia se trouvent dans la cité estalienne de Magritta et dans la cité tiléenne de Rémas. Le peuple d'Estalie croit dur comme fer que Myrmidia fut élevée à Magritta, tout comme les Tiléens sont convaincus que Rémas fut son premier foyer.

Le temple de Magritta, qui fut en première ligne pendant les guerres arabes, est en plein essor et c'est celui qui est considéré comme le centre spirituel du culte. À notre époque, tous les temples myrmidiens du Vieux Monde sont soumis à celui de Magritta, mais la dernière fois qu'il a fait usage de ses prérogatives remonte au temps où il lança un appel général au début des guerres avec l'Arabie.

On trouve au moins un temple dédié à Myrmidia dans les citadelles de toutes les villes d'Estalie et de Tilée, la plupart des villes d'importance en possédant plusieurs. On en trouve également dans les régions méridionales de Bretonnie et de l'Empire, de même que dans les endroits où l'on emploie couramment les services de mercenaires venus du sud.

Ses temples sont bâtis selon le style architectural de Tilée et d'Estalie, avec une grande salle carrée ou rectangulaire abritée sous un toit à l'architecture compliquée formé de dômes et de flèches. Les murailles extérieures sont décorées de bas-reliefs figurant des armes et des boucliers démesurés qui paraissent suspendus à l'extérieur du bâtiment. Les autels prennent l'aspect de temples miniatures ou de sculptures autonomes représentant des armes, des boucliers et des armures artistiquement assemblés. Les autels les plus courants sont cependant les statues de la déesse elle-même que l'on rencontre à tous les coins de rue dans les régions du sud.

• Les ordres consacrés

Les principaux ordres de Myrmidia sont tous deux basés au temple de Magritta. Ses initiés et ses prêtres appartiennent à l'Ordre de l'Aigle, qui tire son nom de la forme que Myrmidia adoptait parfois avant les batailles pour effectuer des reconnaissances. Qu'ils soient membres des armées de Tilée ou d'Estalie ou qu'il s'agisse des compagnies de mercenaires du sud qui combattent partout dans le Vieux Monde, le clergé de cet ordre prend soin des soldats. Les membres de l'ordre considèrent que combattre aux côtés des soldats fait partie de leurs devoirs sacrés et constitue un grand honneur, de même qu'apporter leurs conseils aux officiers supérieurs, autant dans le domaine martial que spirituel.

Les templiers de l'Ordre de la Lance de Vertu forment le second groupe. Cet ordre dispose de chevaliers dans toutes les régions du Vieux Monde, souvent sous des noms différents, comme les chevaliers du Bouclier Étoilé ou les chevaliers du Titan Impitoyable. Ces ordres de chevalerie mineurs, tous fervents adeptes de Myrmidia, rendent hommage à l'ordre principal des templiers et peuvent être appelés à combattre par le Glorieux Commandant, comme ils le furent lorsque le temple de Magritta les rappela pour mener la guerre contre l'Arabie. Dans cette guerre, ce fut l'Ordre de la Lance de Vertu qui mena les assauts et qui combattit le plus férocement.

• Compétences et talents

Les Initiés de Myrmidia reçoivent le talent Coups précis en plus de leurs compétences de carrière normales. Les Prêtres de Myrmidia peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences et talents suivants dans le cursus de leur carrière : Commandement et Maîtrise (trois au choix).

• Personnages importants

La grande prêtresse de Myrmidia est appelée La Aguila Ultima (ou L'Ultima Aguila en Tilée). Actuellement, il s'agit d'une femme aux cheveux noir corbeau du nom d'Isabella Giovanni. Elle est originaire de Tilée mais a prêté serment au temple d'Estalie, ce qui a soulevé de furieuses controverses. Elle essaie d'apaiser les disputes incessantes qui s'élèvent entre les fidèles au sujet du lieu de naissance de Myrmidia.

Le chef de l'Ordre de la Lance de Vertu est appelé le Glorieux Commandant. En ce moment, le Glorieux Commandant est un Estalien du nom de Juan Franco. Il est connu pour tenir son ordre d'une poigne de fer et on murmure qu'il lorgne à nouveau sur l'Arabie.

• Jours consacrés

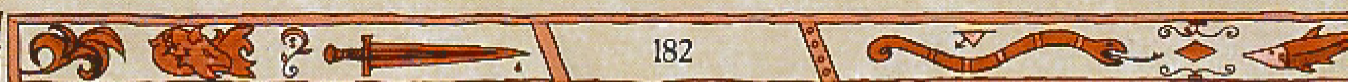
Le culte n'a fixé aucun jour sacré, mais il est coutumier pour les fidèles de prier et d'offrir des sacrifices au début et à la fin d'une campagne, ainsi qu'avant et après une bataille.

Le culte de Ranald

Le culte de Ranald ne s'est pas organisé en un réseau de temples officiels. De petits autels se trouvent dans les repaires des voleurs ou dans les recoins de taudis obscurs. On rencontre de petits oratoires publics consacrés à Ranald dans les quartiers les moins riches de nombreuses cités. Ils sont entretenus soit par la population, soit par de petites associations plus ou moins organisées qui agissent en tant qu'entités sociales et religieuses. Il n'y a généralement pas plus d'un oratoire par quartier et ils sont souvent situés dans des rues mal famées et d'autres lieux peu fréquentés. Lorsque les autorités qui condamnent le culte de Ranald tombent par hasard sur l'un de ces oratoires, les gens du voisinage font mine d'être écœurés par cette découverte et s'empressent de le démolir, pour le reconstruire sans tarder la nuit suivante dans un autre endroit bien caché. Les plus impressionnants des autels dédiés à Ranald se trouvent dans les maisons de jeux et dans l'entrée de certaines guildes de marchands.

Les oratoires de Ranald ne sont jamais très élaborés. Ils sont construits de façon à pouvoir être démontés facilement et dissimulés rapidement. Ils se présentent souvent sous la forme d'un simple banc couvert d'une toile portant le symbole du « X » ou orné d'une sculpture représentant un chat ou une corneille.

Il existe quelques temples de Ranald dans le Vieux Monde. L'un d'eux est installé dans la grande cité marchande de Marienburg. C'est un lieu de culte impressionnant aux plafonds voûtés, orné de statues d'or. En raison de l'indépendance de Marienburg et de sa condition d'opprimée par rapport à l'Empire, Ranald est l'un des dieux favoris de la population.

• Les ordres consacrés

Il n'existe pas d'organisation religieuse officielle pour Ranald, pas plus qu'il n'y a de réseau officiel de temples. Il y a des initiés et des prêtres de Ranald, mais il n'existe pas d'école pour les former. Les candidats doivent juste réussir à trouver un prêtre qui accepte de les prendre pour élèves.

Les prêtres de Ranald sont des errants et des aventuriers. Ils aiment la vie et éprouvent un grand intérêt à vivre des expériences que d'autres prêtres ne voudraient pas essayer et à découvrir des endroits du monde que des membres du clergé plus « respectables » n'iraient pas visiter. C'est ainsi que l'on trouve régulièrement des prêtres de Ranald dans les tripots, les guildes de voleurs, les bouges et autres lieux de bas étage. Ils considèrent tous ceux qui vivent dans les pires conditions comme leurs ouailles.

• Compétences et talents

Les Initiés de Ranald reçoivent le talent Escamotage en plus de leurs compétences de carrière normales. Les Prêtres de Ranald peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences et talents suivants dans le cursus de leur carrière : Chance, Déplacement silencieux et Dissimulation.

• Personnages importants

Actuellement, il y à Marienburg un prêtre de Ranald très puissant du nom de Hans von Kleptor. Il a lancé un appel aux prêtres errants pour les faire venir au temple de cette cité. On dit qu'il veut donner au culte une place plus importante afin de résister à ceux qui veulent le faire disparaître dans les autres régions du Vieux Monde. C'est un personnage charismatique, beau et sage. Certains pensent qu'il est le fils de Ranald et d'une mortelle.

• Jours consacrés

À la différence des autres cultes, dans lesquels la foule envahit les rues lors de la célébration des jours fériés, les fêtes de Ranald se tiennent dans le calme. Les jours consacrés à Ranald changent selon la région et coïncident généralement avec des événements liés aux légendes locales ou avec des fêtes où l'on échange des cadeaux. Dans la plupart des cultures, il y a un jour où l'on échange de petits présents avec la famille et les amis et ce jour est d'habitude considéré comme celui de Ranald.

Les ordres de Shallya

Le plus célèbre des temples de Shallya se trouve à Couronne, la capitale de la Bretonnie. Il est construit sur l'une des sources qui ont fait la renommée de cette ville. C'est un lieu de pèlerinage très prisé, particulièrement des personnes atteintes d'une maladie grave.

Il y a un temple ou un oratoire de Shallya dans toutes les cités, les villes et les villages du Vieux Monde. Chaque oratoire est tributaire envers le temple le plus proche, qui est lui-même redevable envers les temples principaux des capitales nationales. Avec la grande prêtresse de Couronne, les grands prêtres et les grandes prêtresses des capitales de chaque nation forment un conseil qui représente l'autorité suprême du culte de Shallya. Ce conseil se réunit à Couronne tous les six ans. Dans l'Empire, le plus grand temple de Shallya est à Altdorf. C'est une magnifique maison de guérison en marbre blanc, élégamment décorée de riches tapisseries de drap blanc brodé d'or et l'Empereur lui-même vient s'y faire soigner. Ce gigantesque temple, où naissent tant de bébés, est situé à peine à vingt pas du jardin de Morr où sont enterrés les défunts. À Altdorf, lorsque quelqu'un se plaint des difficultés de la vie, la réponse la plus courante consiste à hausser les épaules et à dire : « On n'a que vingt pas à faire. »

Au sud-est de l'Empire, par-delà le Col du Feu Noir, on trouve le Heiligerberg, la montagne sacrée de Shallya. Selon la légende, il y a deux mille ans, au sommet de cette montagne, la déesse elle-même apparut à la prêtresse Pergunda qui n'était alors qu'une petite fille, et celle-ci se mit ensuite à accomplir des guérisons miraculeuses. Une abbaye se dresse à cet endroit depuis d'innombrables générations. Il y a encore peu de temps, elle abritait mère Elsbeth, une éminente guérisseuse et l'héritière spirituelle de Pergunda. Des milliers de gens ont bravé les difficultés de la traversée du Col du Feu Noir pour la voir avant son trépas. Hélas, il en



est peu parmi les survivants qui ont pu obtenir la guérison qu'ils recherchaient avant que Morr ne vienne réclamer son âme.

Les temples de Shallya sont le plus souvent composés d'une grande cour, avec un temple tout en longueur d'un côté, deux ou trois chapelles alignées de l'autre côté et une infirmerie dans le fond. Les oratoires sont de petites huttes rectangulaires et simples, généralement en pierre, avec un bas-relief représentant le cœur de Shallya au-dessus de la porte.

• Les ordres consacrés

Les prêtres de Shallya constituent le seul ordre religieux du culte. Il n'existe pas d'ordre de templiers. Le culte se repose sur les autres pour sa protection. Le clergé est connu sous le nom d'Ordre du Cœur Miséricordieux. Les prêtres sont généralement recrutés parmi les orphelins abandonnés dans les temples de Shallya. Ce sont des enfants dont la mère est morte en couches ou d'autres jeunes victimes de tragédies.

Les prêtres de Shallya sont presque tous convaincus que seule une personne élevée par d'autres prêtres shalléens possèdera le dévouement nécessaire pour persévérer dans ce culte.

• Compétences et talents

Les Initiés de Shallya reçoivent la compétence Soins en plus de leurs compétences de carrière normales. La carrière d'Initié incluant la compétence Soins dès le départ, ceci signifie donc que les Initiés de Shallya la reçoivent deux fois, ce qui leur confère un bonus de +10% (voir *Maîtrise de compétence* dans le **Chapitre 4 : Compétences et talents**) Les Prêtres de Shallya peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences et talents suivants dans le cursus de leur carrière : Métier (apothicaire), Métier (herboriste) et Résistance aux maladies.

• Personnages importants

Dans l'Empire, la grande prêtresse Anja Gustavson est à la tête du culte de Shallya depuis cinquante ans. Elle est maintenant si vieille et si frêle







qu'un vent un peu violent pourrait la faire tomber en poussière. De l'avis général, une nouvelle grande prêtresse pourrait être nommée sous peu. La grande prêtresse siège au sein du conseil principal de Shallya situé à Couronne et, selon la tradition, c'est elle qui doit s'occuper en personne de la santé de l'Empereur. En raison de son grand âge, Anja Gustavson ne peut accomplir ce devoir depuis des années et l'Empereur est actuellement soigné par plusieurs médecins laïques. À sa mort, elle sera remplacée et cette situation changera forcément. Selon la rumeur, les médecins, avides de conserver leurs positions et les richesses qu'elles leur procurent, s'occupent activement d'Anja Gustavson et font tout ce qu'ils peuvent pour la conserver en vie.

• Jours consacrés

Il n'y a pas de jour férié officiel. Toutefois, les habitants du Vieux Monde ont coutume d'offrir un sacrifice à Shallya tous les ans, le jour anniversaire de leur naissance.

Le culte de Sigmar

Ce culte est organisé suivant des lignes hiérarchiques très strictes, sous la direction spirituelle du Grand Théogoniste à Altdorf. Celui-ci gouverne le plus grand temple sigmarite de l'Empire et le culte tout entier. Juste en dessous du Grand Théogoniste dans la hiérarchie, on trouve les deux Archilecteurs, basés à Nuln et à Talabheim, puis directement sous leurs ordres dix-huit Lecteurs ordinaires. Le Grand Théogoniste nomme tous les Lecteurs. À sa mort, ils se réunissent en conclave secret dans le sous-sol de la cathédrale d'Altdorf afin de choisir son successeur. Cette structure se retrouve dans la structure politique de l'Empire lui-même et ses lois sont basées sur les lois sigmarites. De la même façon que les Lecteurs du culte de Sigmar choisissent le Grand Théogoniste, les Comtes Électeurs et les Électeurs choisissent l'Empereur.

Les nains jouent un rôle primordial dans la légende de Sigmar et c'est pour cette raison que le Grand Théogoniste, les Archilecteurs et les autres Lecteurs adoptent des noms nains secrets lors de leur accession au pouvoir. Ces noms ne sont utilisés que lors de cérémonies importantes où seuls les membres de ce conseil sont présents.



L'exercice du pouvoir a rendu les Archilecteurs et de nombreux Lecteurs gras, riches et corrompus. C'est l'un des secrets les moins bien gardés du culte de Sigmar et c'est une infamie que les prêcheurs des rues se font une joie de vilipender de Middenheim à Nuln. Ces dignitaires se soucient davantage de la richesse et de la puissance du culte que de l'unité et de la solidité de l'Empire. Ils ne sont guère pressés de s'attaquer hardiment au Chaos ou à la magie corrompue, car ils préfèrent de beaucoup mener une vie oisive dans leurs temples richement aménagés, entourés de nourritures raffinées, de coussins moelleux et de servantes ravissantes et jeunes.

• Les ordres consacrés

Les prêtres de Sigmar sont répartis entre trois ordres, ce qui détermine leurs fonctions au sein du culte. Les prêtres PJ appartiennent pratiquement tous à l'Ordre du Marteau d'Argent dont les membres, généralement appelés prêtres-guerriers, arpentent l'Empire pour y promouvoir le culte, combattre le Chaos et d'une façon générale glaner de la gloire pour leur dieu. Comme prêtres aventuriers, ils sont tenus de reverser une partie de leurs revenus au culte. On peut également leur demander, de temps à autre, de garder un temple ou de servir de garde du corps à une personnalité ecclésiastique. Ils ont la capacité de conduire l'office et d'entendre les confessions en l'absence d'un membre de l'Ordre de la Torche.

Les administrateurs des temples sont des prêtres issus de l'Ordre de la Torche. Ce sont eux qui conduisent les cérémonies, entendent les confessions des fidèles et organisent et conduisent les manifestations lors des jours sacrés. On les rencontre rarement loin du temple ou de l'oratoire auquel ils ont été assignés. Cet ordre constitue le corps principal des prêtres du culte et les autres ordres sont soumis à ses dirigeants.

Une autre composante importante du culte est l'Ordre de la Flamme Purificatrice. Les membres de cette organisation redoutée sont parfois des prêtres ou des templiers, mais habituellement ce sont de pieux adeptes venant de professions plus séculières, des tortionnaires par exemple. Cet ordre s'intéresse essentiellement à ceux qui pratiquent la magie interdite (ou « vulgaire ») et ses membres ressemblent beaucoup aux répurgateurs séculiers qui sont à la solde des Comtes Électeurs. De plus, dans les très rares cas où les partisans du Chaos réussissent à s'infiltrer dans le culte de Sigmar (par exemple, dans le cas d'un prêtre-guerrier vénérant Khorne en secret), ce sont les membres de l'Ordre de la Flamme Purificatrice qui se chargent d'extirper l'infidèle.

Enfin, il y a l'Ordre de l'Enclume. Il s'agit d'un ordre monastique dont les membres vivent loin de la société, dans l'isolement, en se consacrant à la méditation et à la prière. La fonction principale de cet ordre est d'étudier et d'interpréter le Verbe de Sigmar car il est à la base de la loi impériale. On rencontre certains membres de cet ordre dans les écoles de droit et les meilleurs d'entre eux servent de conseillers juridiques au Grand Théogoniste et à l'Empereur. Dans ses rangs, on trouve des prêtres mais aussi des avocats et des moines. Il faut bien noter la différence entre cet ordre et le culte de Verena. L'Ordre de l'Enclume ne se soucie que de la lettre de la loi et laisse le culte de Verena s'inquiéter de la justice.

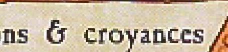
Le culte est également étroitement lié à un certain nombre d'ordres de chevalerie qui considèrent Sigmar comme leur saint patron. Les plus connus sont les Chevaliers du Cœur Flamboyant, célèbres pour leurs prouesses martiales aux côtés de l'armée impériale en guerre. Bien qu'ils ne fassent pas partie intégrante du culte, ils en accomplissent souvent les œuvres.

• Compétences et talents

Les Initiés de Sigmar reçoivent la compétence Connaissances générales (nains) en plus de leurs compétences de carrière normales. Les Prêtres de Sigmar peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences et talents suivants dans le cursus de leur carrière : Commandement, Langue (khazalid) et Maîtrise (armes lourdes).

• Personnages importants

On pensait que le précédent Grand Théogoniste, Volkmar le Sévère, avait été massacré par les forces du Chaos. Il fut remplacé par Johann Esmer, qui était aux côtés de l'Empereur lors de l'invasion d'Archaon.





Mais, pendant la Tempête du Chaos, Volkmar réapparut, apparemment revenu d'entre les morts. Certains y voient la main d'un prince démon. Son retour a suscité de nombreuses discussions et est toujours matière à controverses car on s'interroge pour savoir s'il doit reprendre son poste. Dans ce cas, qu'adviendra-t-il d'Esmer ?

Un autre personnage important parmi les sigmarites se nomme Luthor Huss. Il est issu du clergé et les gens du peuple l'appellent le Prophète de Sigmar. C'était un orphelin qui fut élevé par le culte pour devenir un redoutable guerrier qui combattit les forces du Chaos. Huss fut même élevé à la dignité de Lecteur pendant un temps. Écœuré par les puissants dirigeants du culte, il a rejeté tous ses titres et parcourt maintenant l'Empire en combattant le Chaos, tout en luttant pour ramener le culte à son ancienne philosophie de vertu ascétique et de puissance militaire dressée contre la corruption. Il prêche ouvertement contre « la volupté dans laquelle se vautrent les Archilecteurs », mais le culte n'a pas encore réagi à ces propos. Curieusement, le Grand Théogoniste Volkmar est resté silencieux au sujet de Luthor Huss. Un silence que beaucoup interprètent comme un accord.

Les choses en sont arrivées à un stade critique lorsque Huss a découvert un jeune forgeron du Reikland, du nom de Valten, dont le courage et les prouesses l'ont convaincu qu'il n'était rien de moins que la réincarnation de Sigmar. Le Grand Théogoniste Esmer, un ennemi de longue date de Huss, cria à la plus terrible hérésie, mais Huss et Valten en appelerent directement à l'Empereur. Karl Franz n'était pas disposé à se retirer pour se laisser supplanter par un garçon de dix-huit ans, mais il donna tout de même au jeune homme le marteau Ghal Maraz, pour qu'il le mène au combat contre les forces d'Archaon. Un peu plus tard Valten disparut, peut-être assassiné par des mains inhumaines. Ceci n'a fait qu'aggraver le schisme qui se développe entre la foi de Sigmar et le reste de l'Empire.

• Jours consacrés

La fête principale de Sigmar est le premier jour de l'été. Ce jour commémore à la fois le jour où il fut couronné Empereur et la date de son abdication lorsque, comme cela est décrit dans *L'Évangile sigmarite*, le livre le plus sacré du culte, « il renonça au monde mortel pour agrandir le royaume des dieux. » On célèbre ce jour dans tout l'Empire avec de grands festins et des réjouissances. À Altdorf, une immense procession fait le tour des murs de la cité, conduite par le Grand Théogoniste en personne.

Le culte de Taal et Rhya

Le culte de Taal et de Rhya n'a pas de siège officiel, mais dans chaque zone géographique d'importance, comme la Grande Forêt ou les Monts du Milieu, on peut trouver un temple ou un cercle de pierres où sont basés les prêtres les plus importants.

Les cercles de pierres sont les plus anciens lieux sacrés du culte. La plupart remontent au temps d'Ishernos. Les cercles sont élevés au sommet de collines ou dans des clairières, un peu partout dans le Vieux Monde, et c'est là que l'on célèbre les jours sacrés et que l'on accomplit les rites du culte. Avec la permission des hiérarques, les sorciers de Jade viennent parfois élaborer leurs sorts entre leurs mégalithes.

La plupart des temples dédiés à Taal se trouvent au cœur ou en bordure des régions les plus sauvages. Ils sont le plus souvent circulaires et bâtis en pierres non jointoyées, avec un toit conique. Les plus anciens, qui sont situés le plus au nord dans l'Empire, ont un toit fait d'une charpente en bois recouverte de chaume ou de gazon. À part le foyer central, ces temples sont entièrement vides. On n'y trouve ni statues, ni autel, ni sièges, ni aucune autre sorte de mobilier. Le foyer est construit à même le sol avec deux ou trois rangées de pierres sèches, avec parfois quelques crânes d'animaux accrochés en face.

Les autels consacrés à Taal peuvent prendre diverses formes, depuis des versions miniatures de ses temples jusqu'aux bosquets sacrés. Souvent, les bosquets dédiés à Taal sont signalés par le crâne d'un cerf ou d'un ours suspendu dans les branches du plus vieil arbre. Les oratoires de montagnes sont généralement de simples cairns surmontés du crâne

La voie de l'honneur

« J'ai frappé longtemps à la porte du prêtre. Il était tard, bien après l'heure des visites. Finalement, j'ai entendu le raclement du métal sur le bois et le judas s'est ouvert.

— Qui est-ce ? a demandé une voix bourrue. J'ai immédiatement reconnu cette voix.

— Tu te rappelles sûrement de ton vieux camarade Karl-Friedrich ? ai-je dit.

La porte s'est ouverte brusquement. Holtz était plus gros que dans mon souvenir. Un prêtre vit bien en ville, me dis-je.

— Karl-Friedrich ? Mon brave gars, entre, entre. Désolé pour l'accueil peu amène, mais la nuit est tombée.

— Je te fais mes excuses pour cette heure tardive. J'ai été retardé par des bandits sur la route.

— Est-ce que tu vas bien ? me dit Holtz, d'un air inquiet.

Je hochais la tête et il se détendit. J'aurais dû me souvenir que tu savais te débrouiller. Je n'oublierai jamais cette nuit dans la forêt des Ombres. Sans ton marteau, nous n'en serions jamais sortis vivants.

Je souris à ce souvenir. Holtz était jeune alors, tout comme moi. Cette nuit-là, nous avions écrasé un culte perverti et brûlé les hérétiques au nom de Sigmar.

— Ça fait un bail que je ne t'ai pas vu, sept ans c'est ça ? demanda Holtz. C'était bien trop long, mon bon Karl-Friedrich. Dis-moi, fais-tu toujours partie de l'Église ?

— En effet, dis-je doucement. Mais j'ai quitté l'Ordre du Marteau d'Argent.

— Tu prends du galon, eh ? C'est très bien. Alors qu'est-ce qui t'amène à Carroburg ?

— Je suis venu pour affaires. Je suis à la recherche d'un hérétique.

Je rentrai dans le salon de Holtz et m'accroupis près de l'âtre. Je pris le tisonnier et commençai à alimenter les flammes.

Holtz resta debout. Il avait l'air nerveux.

— Un hérétique ? À Carroburg ? C'est la première fois que j'en entends parler.

— Oh oui, c'est tout à fait vrai. Nous avons fait une enquête minutieuse, bien que l'hérétique en question ne s'en soit jamais douté. Je sortis le tisonnier chauffé au rouge du feu et me relevai. Holtz fit un pas en arrière. Il semble que cet hérétique prêche la parole de Sigmar le jour par obligation, mais qu'il vénère les Dieux Sombres la nuit. Peux-tu imaginer une telle chose, Holtz ? Un prêtre de Sigmar, la force vive de l'Empire, corrompu par la puissance du Chaos ?

Holtz se lécha les lèvres.

— Il doit y avoir une erreur, Karl-Friedrich, tu ne penses tout de même pas que c'est de moi qu'il s'agit ?

Je fus sur lui en trois enjambées, ma main gauche se refermant sur son cou alors que la droite approchait le tisonnier à quelques centimètres de son visage.

— Holtz, c'est fini. Par le pouvoir de l'Ordre de la Flamme Purificatrice, je te jette hors du culte de Sigmar. Tu ne détourneras plus personne du droit chemin par tes mensonges et tes tromperies. Holtz écarquilla les yeux et la sueur commença à ruisseler sur son visage. Il gémit alors que je continuai mon jugement.

— Si tu veux jeter l'opprobre sur ta famille, nous pouvons te juger. Si tu veux que tout le monde à Carroburg sache que tu étais l'âme damnée des Puissances de la Déchéance, tu peux continuer à crier ton innocence. Mais comme tu as un jour été un loyal serviteur de Sigmar et que tu as été mon ami, je suis venu te faire une proposition. Je relâchai ma prise, sortis ma dague et en présentai la garde au prêtre disgracié. Tu peux choisir le procès ou tu peux prendre cette dague et en finir maintenant. À toi de décider.

Holtz me regarda puis regarda la dague. Il était pris et il le savait. Il tendit une main tremblante vers la dague...

La nouvelle se répandit le lendemain. Holtz, un prêtre de Sigmar très apprécié, avait été trouvé mort à son domicile, tué de sa propre main. Personne ne put comprendre les raisons de son geste et sa famille lui offrit de belles funérailles. Je déposai un pendentif portant le marteau de Sigmar sur sa tombe, en souvenir de l'homme qu'il avait été. »




de l'un de ces animaux et la coutume veut que tous les passants ajoutent une pierre au cairn en signe de respect.

Il n'existe pas de temples de Rhya, du fait que tous ses rites sont célébrés dans les champs et les prairies. En revanche, ses oratoires sont innombrables et on les voit à l'entrée de presque tous les villages. Ces oratoires peuvent être des cairns ornés de fleurs, des sources sacrées décorées de l'un des symboles de Rhya gravé dans leurs pierres ou une tonnelle entrelacée de lierre, de fleurs ou de vigne.

• Les ordres consacrés

Les prêtres du culte servent à la fois Taal et Rhya, car la nature est à la fois destructrice et nourricière, terrifiante et merveilleuse. Dans chaque région, le clergé se répartit en trois cercles : les prêtres, les grands prêtres et deux hiérarques. Les hiérarques se partagent le pouvoir. Celui de Rhya préside au printemps et en automne, alors que celui de Taal gouverne en été et en hiver. Les grands prêtres sont nommés par les hiérarques et supervisent les prêtres d'un cercle de pierres, d'un temple ou d'un ensemble d'oratoires de leur région. Les prêtres assistent les grands prêtres en pratiquant les rites saisonniers et en entretenant les oratoires isolés. Les hiérarques déconseillent aux prêtres de se laisser entraîner dans les méandres de la politique de l'Empire ou d'autres royaumes, car les cycles de la nature seront encore là quand les nations seront depuis longtemps retournées à la poussière.

Quelques prêtres sont ordonnés par les hiérarques pour vivre dans les régions sauvages, où ils suivront la Voie de Taal. Ils sont les protecteurs de la nature et de ceux qui y vivent. Ces prêtres se lient souvent d'amitié avec des sorciers d'Ambre et, ensemble, ils explorent les contrées les plus reculées et les plus dangereuses. Pour ceux qui s'égarent, ces équipes sont un cadeau des dieux. Pour les créatures du Chaos qui se tapissent dans les bois et les montagnes, elles sont synonymes de terreur.

Autour de Talabheim, certains pêcheurs vénèrent Taal comme le père des rivières, mais sous le nom de Karog. On le prie aussi sous le nom de Karnos, Maître des Bêtes, dans certaines zones du Middenland et du Talabecland où son culte est populaire chez les chasseurs et les trappeurs.

Les prêtres qui sont ordonnés pour suivre la Voie de Rhya sont encore moins nombreux. Cette voie leur impose d'abandonner tout signe de leur prêtrise et de vivre dans un village comme fermiers, sages-femmes ou apothicaires. Leur rôle est d'être toujours vigilants mais de rester discrets. Ils sont de tranquilles gardiens, des lions à l'affût, prêts à déchaîner l'immense courroux de Rhya si jamais leur région était en danger.

• Compétences et talents

Les Initiés de Taal et Rhya reçoivent la compétence Survie en plus de leurs compétences de carrière normales. Les Prêtres de Taal et Rhya peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences et talents suivants dans le cursus de leur carrière : Emprise sur les animaux, Orientation et Sens de l'orientation.

• Personnages importants

À l'heure actuelle, les deux hiérarques les plus redoutables du culte résident dans les étendues sud de la Reikwald. Katrinelya, hiérarque de Rhya et Niav, hiérarque de Taal, sont connus pour leur savoir autant que pour leur puissance terrifiante. Katrinelya est svelte avec un visage affable et elle a son franc-parler. Le visage de Niav disparaît presque dans sa barbe, mais les gens qui l'ont vu disent que ses yeux aveugles luisent d'un étrange éclat, particulièrement lorsqu'il se tient dans leur cercle de pierres et écoute les vents lui murmurer des nouvelles du futur. Tous deux sont immensément vieux. D'aucuns se demandent s'ils ne seraient pas des elfes déguisés, une rumeur alimentée par le fait qu'ils font partie des rares humains qui soient les bienvenus à Athel Loren.

• Jours consacrés

Les jours sacrés les plus importants pour Taal et Rhya sont les équinoxes de printemps et d'automne et le solstice d'été. On célèbre également le solstice d'hiver, mais en l'honneur d'Ulric. Des jours fériés de moindre importance sont associés à la pleine lune et à la nouvelle lune.

Le culte d'Ulric



Le principal temple d'Ulric se trouve à Middenheim et c'est un endroit réellement impressionnant. On rencontre des temples d'Ulric partout dans le nord et l'est de l'Empire, des chapelles et des oratoires dans tous les baraquements et les forteresses du Vieux Monde, mais c'est à Middenheim que l'on peut voir le plus majestueux de tous.

Les temples d'Ulric ordinaires sont des bâtiments carrés, portant un dôme central et des créneaux décoratifs tout autour du toit. Ils sont toujours solidement bâtis en pierre, en principe sans décoration extérieure à l'exception d'un haut-relief représentant une tête de loup au-dessus de l'entrée. Celle-ci est habituellement abritée sous un porche peu profond supporté par deux simples piliers de pierre. L'intérieur est éclairé par de petites ouvertures pratiquées dans le dôme et par un feu qui brûle continuellement dans un foyer circulaire. Derrière le foyer, contre le mur du fond, on peut voir une statue d'Ulric généralement assis et parfois encadré d'une paire de loups. Les quartiers des prêtres et les autres salles sont aménagés derrière le temple proprement dit et on y accède par une porte pratiquée dans le mur du fond.

Par contraste, le temple d'Ulric situé à Middenheim est un vaste château. Il occupe le donjon et peut accueillir un peu plus de deux mille fidèles. Un grand nombre de chapelles privées et d'autels plus petits sont également installés tout autour. Les chambres des prêtres et les autres installations fonctionnelles se trouvent dans les étages supérieurs, tandis que la cour intérieure du château est réservée pour les logements et les centres de formation destinés aux pèlerins et aux prêtres en visite.

Les autels consacrés à Ulric ressemblent souvent à des petits temples, avec une statuette du dieu placée derrière une lampe ou un petit foyer entretenu par les gardiens de l'autel ou les passants.

• Les ordres consacrés

Il existe deux ordres majeurs dans le culte d'Ulric, celui du clergé et celui des templiers. Les membres du clergé sont tous membres de l'Ordre du Loup Hurlant, ainsi nommé parce qu'il incarne la voix du culte. Les prêtres d'Ulric sont invariablement des guerriers accomplis, toujours prêts à prendre les armes pour défendre leur foi contre les hommes-bêtes, les humains maléfiques ou tout autre groupe qui prétendrait s'attaquer au Middenland. Les adeptes d'Ulric doivent suivre une carrière militaire ou du moins une carrière qui leur impose de combattre. Les personnages doivent avoir achevé au moins une carrière de guerrier avant de pouvoir espérer être initiés. En plus de savoir combattre, les prêtres doivent être capables d'incarner pleinement les préceptes d'Ulric et de les expliquer à autrui, illustrant ainsi le nom de l'ordre : « Les paroles de notre dieu entreront dans votre cœur en hurlant comme les loups de l'hiver », dit le credo d'Ulric, « elles vous inspireront la peur puis elles exalteront vos forces. »

La philosophie d'Ulric est essentiellement basée sur l'autonomie personnelle, ce qui explique le côté particulier des relations que ses prêtres entretiennent avec les fidèles. Ils leur donnent rarement d'indications sur la façon dont ils doivent se comporter dans la vie pour les laisser commettre leurs propres erreurs. Mais au combat, en revanche, ils assument leur rôle et exigent des fidèles un respect absolu de la hiérarchie militaire sous peine de conséquences terribles.

Le second ordre du culte est beaucoup plus célèbre que l'ordre clérical du Loup Hurlant. Il s'agit du grand ordre templier des chevaliers du Loup Blanc. C'est le plus ancien des ordres de templiers dans le monde et ses chevaliers perpétuent des traditions qui datent d'avant l'avènement de Sigmar. C'est un ordre légendaire dans le Vieux Monde. Seuls les meilleurs parmi les guerriers sont admis à le rejoindre. Un chevalier du Loup Blanc considère que c'est un honneur de mourir au combat. Il ne connaît pas la peur. Les chevaliers vont à la bataille armés de marteaux à deux mains et tête nue, leurs fourrures de loup volant derrière eux lorsqu'ils piétinent leurs ennemis. On fait appel à eux à chaque fois que le culte est menacé, y compris lorsqu'il faut défendre le siège du culte à Middenheim.

Les Fils d'Ulric, une société secrète de Middenheim, ont été déclarés hérétiques par le culte officiel. Les Fils proclament qu'ils sont les









descendants d'Ulric qui aurait, disent-ils, engendré des dizaines de milliers d'enfants mortels. Généralement, ils restent entre eux mais ils se considèrent comme les maîtres légitimes du culte d'Ulric (ne sont-ils pas ses enfants, après tout ?) Ils saisissent toutes les occasions de saper la puissance du culte tant qu'ils peuvent le faire discrètement et avec prudence. Au Middenland, travailler de concert avec les Fils d'Ulric ou, pire encore, se joindre à eux est une hérésie punie de mort.

• Compétences et talents

Les Initiés d'Ulric reçoivent le talent Coups puissants en plus de leurs compétences de carrière normales. Les Prêtres d'Ulric peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences et talents suivants dans le cursus de leur carrière : Frénésie, Intimidation et Maîtrise (armes lourdes).

• Personnages importants

Les figures les plus importantes du culte d'Ulric sont le grand prêtre d'Ulric et les membres du cercle intérieur des chevaliers du Loup Blanc. Le grand prêtre, qui porte le titre de Ar-Ulric, gouverne le culte dans tous ses aspects. Il détient également un pouvoir séculier car il a une voix au conseil des Électeurs qui se réunit en cas de succession au sein de l'Empire.

L'Ar-Ulric actuel, Emil Valgeir, entretient des relations très tendues avec le culte de Sigmar et particulièrement avec l'Archilecteur de Talabheim. Les deux hommes sont connus pour se détester cordialement. Cette haine remonte à un incident qui se produisit alors que l'Archilecteur quittait l'Empereur après une audience tandis que le grand prêtre arrivait. L'Archilecteur refusa d'ordonner à sa procession de céder le passage à celle de l'Ar-Ulric en la faisant se ranger sur le côté, comme c'est la tradition. Les deux processions restèrent donc sous le soleil de l'après-midi pendant des heures jusqu'à ce que l'Empereur lui-même sorte et ordonne aux individus des deux processions de se croiser ainsi que le feraient des égaux. À Middenheim, cette affaire sordide fut considérée comme une sérieuse insulte faite au culte d'Ulric. Imaginez un peu, traiter quelqu'un d'autre que le Grand Théogoniste de Sigmar comme l'égal du grand prêtre ! Cette haine n'est pas sur le point de s'apaiser.

Le cercle intérieur des chevaliers du Loup Blanc est constitué d'un petit nombre de chevaliers, tous assez âgés mais toujours fiers et puissants dans l'hiver de leur vie. Chacun de ces chevaliers est considéré comme l'un des plus grands preux de l'Empire. Le cercle intérieur s'intéresse aux affaires de l'État et certains de ses membres sont connus pour avoir parrainé des compagnies de jeunes héros dont les aventures pouvaient orienter les événements dans le bon sens. Les gardes du corps de l'Ar-Ulric sont sélectionnés parmi eux et ils sont connus sous le nom de garde teutogen, d'après la tribu qui fonda Middenheim.

• Jours consacrés

Il y a trois jours importants dans la religion d'Ulric : l'équinoxe d'automne, le solstice d'hiver et l'équinoxe de printemps, qui marquent le début, le milieu et la fin de l'hiver. Dans le passé, l'équinoxe de printemps était la fête la plus importante car elle marquait le début de la saison des campagnes militaires, mais elle est maintenant à égalité d'importance avec les deux autres. La coutume veut également qu'un gouvernant ou un général proclame un jour sacré en l'honneur d'Ulric au commencement d'une campagne ou d'un exercice militaire ainsi qu'au début de la construction d'une nouvelle forteresse ou d'un nouveau château. Lors des fêtes, on organise des parades militaires et des démonstrations puis on allume d'énormes feux de joie et on fait des festins qui durent très tard dans la nuit, ce qui en fait des événements très populaires.

Les ordres de Verena

Le culte de Verena n'a pas d'autorité centrale, mais ses temples sont constamment en contact les uns avec les autres pour échanger des nouvelles et des informations. Les prêtres de Verena sont très appréciés pour leurs arbitrages et leurs qualités d'intermédiaires du fait de leur réputation de loyauté et de neutralité, et ils agissent fréquemment comme un service diplomatique officieux quand naissent des conflits entre les gouvernants ou les nations. On ne le crie pas sur les toits mais



ils ont joué un rôle essentiel dans le désamorçage de nombreuses situations de guerre potentielle.

Les temples ont le plus souvent une façade à colonnes, avec un bas-relief représentant une chouette au-dessus de la porte d'entrée. Leurs vastes salles sont éclairées par de nombreuses fenêtres étroites placées haut dans les murs. Elles sont dominées par de grandes statues de pierre représentant Verena, généralement assise sur un trône avec un livre ouvert sur les genoux, une chouette sur l'épaule, une plume et un encrier posés sur l'un des bras du trône. La grande salle s'ouvre sur un certain nombre de pièces plus petites, comprenant les logements des prêtres et les bibliothèques qui font la réputation des temples de Verena. Dans chaque temple, on trouve au moins une salle de réunion où se tiennent les rencontres et les négociations sous les auspices de la déesse. Les prêtres acceptent volontiers d'assister à ces négociations et tout ce qui se dit ou s'écrit dans ces salles de réunion fait l'objet du secret professionnel le plus strict.

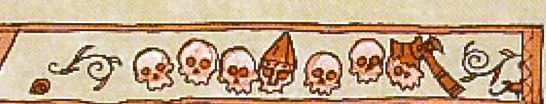
Les oratoires de Verena sont habituellement des versions miniatures de ces temples, avec un toit posé sur d'élégantes colonnes, abritant une petite statue de la déesse. Parfois, les colonnes sont reliées par des murs sur l'intérieur desquels on peut voir des bas-reliefs représentant des étagères chargées de livres et de parchemins.

• Les ordres consacrés

Il existe deux niveaux hiérarchiques dans le clergé de Verena : prêtre et grand prêtre. Chaque temple est dirigé par un grand prêtre qui conduit les rituels et tient le rôle d'administrateur en chef de la bibliothèque du temple. Les prêtres d'un temple choisissent le grand prêtre par consensus en élisant celui qui est le plus savant et le plus sage.

Certains prêtres, plutôt que de servir dans un temple, rejoignent l'Ordre des Mystères qui se consacre à la récupération de connaissances oubliées ou étouffées. Cet ordre s'allie fréquemment avec les sorciers Blancs et recrute des aventuriers car les secrets qu'il recherche se trouvent souvent dans des endroits dangereux. L'ordre ne publie pas obligatoirement d'informations sur ses découvertes car certains mystères, en particulier ceux qui concernent le Chaos, ne sont pas toujours bons à mettre entre toutes les mains. Ces connaissances ne disparaissent pas, mais elles sont archivées dans l'une des bibliothèques du culte, où seuls ceux qui sont à la fois bien informés et studieux pourront les retrouver.






• Compétences et talents

Les Initiés de Verena reçoivent la compétence Perception en plus de leurs compétences de carrière normales. La carrière d'Initié incluant la compétence Perception dès le départ, ceci signifie que les Initiés de Verena la reçoivent deux fois, ce qui leur confère un bonus de +10% (voir *Maîtrise de compétence* dans le **Chapitre 4 : Compétences et talents**). Les Prêtres de Verena peuvent, s'ils le désirent, apprendre les compétences et talents suivants dans le cursus de leur carrière : Connaissances académiques (deux au choix), Hypnotisme et Langage secret (un au choix).

• Personnages importants

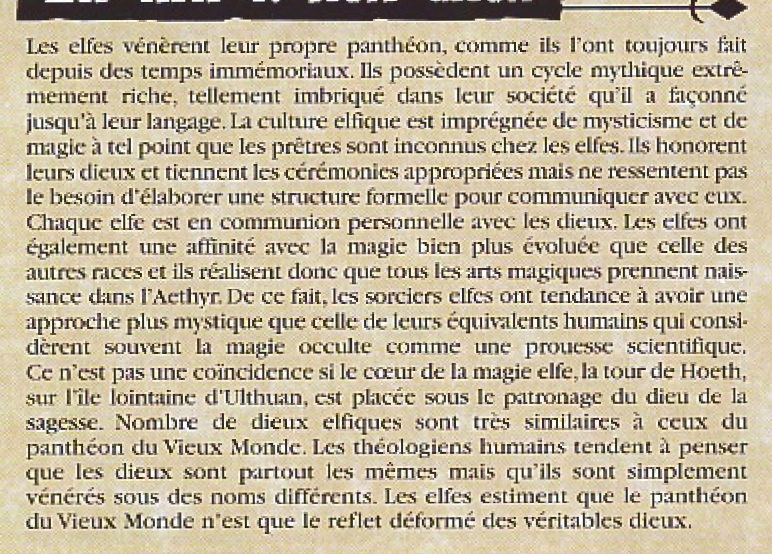
L'une des sommités du culte est Manfred Archibald, grand prêtre du haut temple d'Altdorf. C'est un homme d'une taille imposante, mesurant plus de deux mètres, qui porte des lunettes et une chevelure d'un noir d'encre avec une barbe méticuleusement taillée. Il est le fondateur de l'Ordre des Mystères et a passé plusieurs années à tisser des liens entre le culte et le collège de magie de l'Ordre Lumineux à Altdorf. Les hiérophantes se sont montrés réceptifs et ont accepté de partager leur bibliothèque et leurs recherches avec le culte. Le grand prêtre Archibald dîne fréquemment avec les hiérophantes et on murmure qu'il s'intéresse lui aussi aux arts occultes.

• Jours consacrés

La plus grande fête de Verena se tient le premier jour de chaque année, quand ses adeptes prient pour que l'année à venir soit illuminée par sa sagesse et son érudition et qu'elle échappe au sectarisme et à l'injustice. On observe des jours sacrés moins importants au commencement de chaque mois et de chaque semaine.

LES DIEUX NON HUMAINS

Le peuple de l'Empire est plutôt soupçonneux envers les dieux qui ne sont pas les siens, mais il ne persécute pas les autres races pour leurs croyances ou leurs divinités étranges. La plupart des gens sont ignorants et se soucient peu de ces religions, mais ils ne se privent pas « d'emprunter » toute célébration qui leur donne l'occasion de festoyer et de boire, tout en ne s'intéressant pas aux subtilités d'un tel rite.

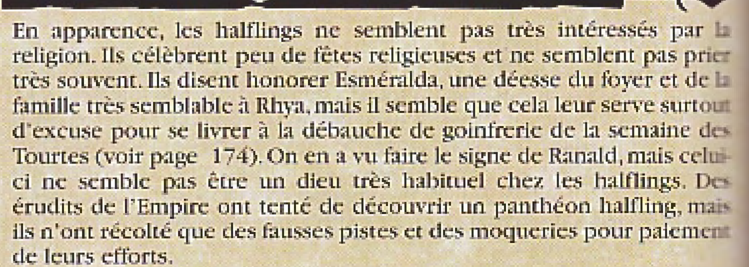


Les elfes et leurs dieux

Les elfes vénèrent leur propre panthéon, comme ils l'ont toujours fait depuis des temps immémoriaux. Ils possèdent un cycle mythique extrêmement riche, tellement imbriqué dans leur société qu'il a façonné jusqu'à leur langage. La culture elfique est imprégnée de mysticisme et de magie à tel point que les prêtres sont inconnus chez les elfes. Ils honorent leurs dieux et tiennent les cérémonies appropriées mais ne ressentent pas le besoin d'élaborer une structure formelle pour communiquer avec eux. Chaque elfe est en communion personnelle avec les dieux. Les elfes ont également une affinité avec la magie bien plus évoluée que celle des autres races et ils réalisent donc que tous les arts magiques prennent naissance dans l'Aethyr. De ce fait, les sorciers elfes ont tendance à avoir une approche plus mystique que celle de leurs équivalents humains qui considèrent souvent la magie occulte comme une prouesse scientifique. Ce n'est pas une coïncidence si le cœur de la magie elfe, la tour de Hoeth, sur l'île lointaine d'Ulthuan, est placée sous le patronage du dieu de la sagesse. Nombre de dieux elfiques sont très similaires à ceux du panthéon du Vieux Monde. Les théologiens humains tendent à penser que les dieux sont partout les mêmes mais qu'ils sont simplement vénérés sous des noms différents. Les elfes estiment que le panthéon du Vieux Monde n'est que le reflet déformé des véritables dieux.

Voici les plus importants des dieux et des déesses elfes :

- **Asuryan, père des dieux.** Il est le plus ancien et le plus puissant des dieux elfes. On dit qu'il est l'ancêtre de tout ce qui vit.
- **Hoeth, dieu de la connaissance, de l'étude et de la sagesse.** C'est le saint patron des sorciers elfes et de tous les érudits parmi les elfes.
- **Isha, déesse de la fertilité.** Isha est honorée en tant que mère de la race elfique et protectrice du monde naturel.
- **Khaine, dieu de la guerre et du meurtre.** Le « dieu aux mains sanglantes » est à la fois une bénédiction et une malédiction. Selon la légende, c'est lui qui a emprisonné et torturé Isha et Kurnous, mais il a aussi combattu le dieu du Chaos Slaneesh. Le pouvoir de Khaine se paye toujours. Les elfes noirs de Naggaroth ont élevé Khaine à la dignité de dieu tutélaire et lui offrent de sanglants sacrifices.
- **Kurnous le Chasseur, dieu de la nature.** Bien qu'il soit le père de la race elfique, il est moins honoré qu'Isha à Ulthuan de nos jours. Mais par ailleurs, il reste l'un des dieux les plus importants des elfes sylvains. C'est lui qui conduit la Grande Chasse, l'un des fêtes religieuses les plus importante des elfes.
- **Lileath la Prophétesse, déesse des rêves et de la chance.** Elle est vénérée en même temps qu'Isha et Morai-Heg. C'est la sainte patronne des prophètes et des devins.
- **Mathlann, dieu des tempêtes.** C'est le dieu elfe de la mer, saint patron des marins et des explorateurs d'Ulthuan.
- **Morai-Heg la Ridée, déesse de la destinée.** On dit qu'elle conserve le destin des mortels dans une bourse de peau ornée de runes.
- **Vaul, forgeron des dieux.** Vaul fut vaincu par Khaine pendant la Guerre des Cieux et, en conséquence, il fut estropié puis lié à son enclume. C'est lui qui a forgé les plus puissants artefacts de la race elfique, y compris la redoutable Épée de Khaine.



Les halflings et leurs dieux

En apparence, les halflings ne semblent pas très intéressés par la religion. Ils célèbrent peu de fêtes religieuses et ne semblent pas prier très souvent. Ils disent honorer Esméralda, une déesse du foyer et de la famille très semblable à Rhya, mais il semble que cela leur serve surtout d'excuse pour se livrer à la débauche de goinfrerie de la semaine des Tourtes (voir page 174). On en a vu faire le signe de Ranald, mais celui-ci ne semble pas être un dieu très habituel chez les halflings. Des érudits de l'Empire ont tenté de découvrir un panthéon halfling, mais ils n'ont récolté que des fausses pistes et des moqueries pour paiement de leurs efforts.

Les nains et leurs dieux

Les nains ne discutent pas souvent de leurs croyances. Les humains ont entendu parler de quelques dieux nains, mais la plupart restent mystérieux. Certains érudits nains pensent que les dieux sont leurs ancêtres, alors que d'autres prétendent que les nains furent sculptés par le temps dans les rochers des toutes premières montagnes. Quoi qu'il en soit, les nains affirment que les dieux veillent sur eux, non seulement en guidant leurs actions mais aussi en jugeant de leurs accomplissements et en décidant de leur mérite.

- **Grimnir.** Dieu guerrier des nains, il personnifie le courage sans faille et la hardiesse de la race naine. Les tueurs le vénèrent particulièrement et se parent de sa rune en se la dessinant sur le corps.
- **Grungni, dieu des mines et des artisans.** C'est le plus important des dieux des nains. C'est lui qui le premier creusa la roche pour en extraire les minerais qu'il fit fondre pour les transformer en métal. Il a inventé le fer et l'acier.
- **Valaya.** Principale déesse des nains, on dit que c'est elle qui a fondé la plus grande des forteresses naines, Karaz-a-Karak. Elle est la protectrice des terres ancestrales et du clan.






LES CULTES INTERDITS

Il existe de nombreux cultes noirs dans l'Empire. La plupart du temps, ils sont traqués et exterminés par les ordres religieux car ces groupements hérétiques sont une menace pour les cultes décents. On emploie également les services d'organisations officielles, comme les répurgateurs, pour anéantir les sectes qui menacent la loi et l'ordre de l'Empire. Malheureusement, malgré leurs efforts, de nouveaux cultes surgissent sans cesse pour prendre la place de ceux qui ont été éradiqués. Le cœur des hommes semble être un terreau propice pour les graines de la corruption.

Extérieurement ces cultes peuvent paraître très différents, mais ils sont tous dévoués aux Sombres Pouvoirs, les innommables dieux du Chaos. Leur culte est proscrit dans tout le Vieux Monde, pourtant leur influence et celle de leurs adeptes se font ressentir partout.

Les partisans de ces dieux rejettent tout ce qui est saint et bon. Certains d'entre eux sont assez stupides pour imaginer qu'ils peuvent être, disons, prêtre de Sigmar le jour et en appeler secrètement au Chaos la nuit afin de goûter des plaisirs interdits. Il ne leur faut pas longtemps pour réaliser qu'ils ne peuvent servir deux maîtres en même temps.

Il arrive parfois que les gens réalisent trop tard qu'ils ont rejoint un culte interdit. Nombre de ces sectes attirent les naïfs avec de fausses promesses puis les compromettent par la force ou la tromperie pour s'assurer leur loyauté. D'autres affirment qu'il n'y a pas la moindre hérésie dans leurs préceptes ou leurs rites. D'autres encore prétendent qu'elles honorent un dieu officiel et que ce sont les ordres religieux qui sont dans l'erreur. Il existe des variations infinies, mais en général les descriptions suivantes couvrent tous les types de cultes qui ont été mis au jour par les répurgateurs.

• Les cultes d'esthètes

Il s'agit de réunions d'artistes, d'érudits, de musiciens et de poètes. Grâce au culte des dieux du Chaos, leurs membres obtiennent une inspiration hérétique, une virtuosité contre nature et une popularité imméritée. Ils se regroupent quelquefois autour d'un chef charismatique et peuvent prospérer dans les cités et les villes florissantes.

• Les cultes du sang

Ces sectes sont des rassemblements de guerriers, de psychotiques, de brutes et de meurtriers. Leurs membres célèbrent la fin de toute vie et le sang versé. Ils acquièrent une force anormale et sont frappés de la soif du sang et d'un sombre désir de mort. Parfois, les adeptes pratiquent l'automutilation.

• Les cultes corrompus

Ces cultes sont constitués par les êtres qui ont été déformés dans leur chair par le pouvoir du Chaos. Ces mutants se regroupent pour assurer leur propre sécurité et voient souvent leurs corruptions secrètes comme des bénédictions. Ils s'efforcent quelquefois de transmettre leurs mutations à autrui.

• Les cultes de la mort

Ces communautés sont composées d'individus condamnés. Qu'ils soient frappés de maladies infectieuses ou qu'ils aient tout simplement peur de la mort, les adeptes de ces cultes essaient de combler leurs maîtres en semant la mort et la maladie dans la population. Très souvent, ils imaginent qu'en agissant de la sorte ils seront les derniers à mourir.

• Les cultes du plaisir

Ces sectes sybaritiques sont souvent formées par des personnes riches, des nobles et des gens de la classe moyenne qui ont des prétentions à s'élever dans la société. Ces associations laxistes se consacrent aux plaisirs de la chair et de l'esprit et goûtent librement à tous les fruits défendus, dans une quête sans fin de jeunesse, de beauté et d'expériences nouvelles. Nombres de ces groupes ne semblent pas être des cultes au premier abord. Ils ressemblent plutôt à des clubs normaux ou à de petites cabales.

• Les cultes politiques

Ils sont composés de membres de guildes, de marchands, de politiciens et de toutes sortes de fonctionnaires. Ils se donnent des objectifs politiques et utilisent les pouvoirs ténébreux que leur accordent les puissances qu'ils vénèrent pour découvrir des secrets, détruire leurs opposants et se saisir du pouvoir. Parmi ces sociétés secrètes, nombreuses sont celles qui ne ressemblent pas à des cultes et qui dissimulent leurs sombres fondements sous de nombreux niveaux d'initiation.

Les dieux du Chaos



Il existe d'innombrables histoires au sujet des puissances du Chaos et tout autant d'épithètes et de titres pour les qualifier. Les gens craignent de mentionner ces dieux car le simple fait de prononcer leur nom risque d'attirer leur attention. Même les membres de leurs cultes blasphématoires évitent de proférer les noms de leurs maîtres.

• Khorne

Le Dieu du Sang, le Seigneur des Crânes, le Maître de la Guerre

Cette puissance est le dieu de la guerre et du sang, vibrant de colère et emplie d'instincts meurtriers. Son énorme trône de cuivre est posé sur une montagne d'ossements, les restes de ses adeptes morts au combat. Il est le Chasseur d'Âmes qui pousse les immenses armées du Chaos devant lui. Sa soif de sang et d'âmes ne connaît pas de fin. Tant de nuits glacées ont vu ses guerriers éclaboussés de sang se lever dans l'ombre pour venir revendiquer les crânes et les vies, pour sa gloire et son sinistre plaisir.

• Nurgle

Le Seigneur de la Pestilence, le Grand Corrupteur, le Maître de la Peste, le Seigneur des Mouches

Cette puissance se consacre à la putréfaction inévitable de toute chose. Voué à répandre la maladie, Grand-Père Nurgle, le Père de la Vérole, rassemble tout et tous dans son étreinte putride. Son baiser lépreux s'épanouit au fil du temps en glorieuses fleurs de pus, la marque de ses élus. Son rire éraillé retentit sur les champs de bataille infestés de corbeaux et se répercute comme une rumeur à l'oreille des mourants.

• Slaneesh

Le Seigneur des Plaisirs, le Sombre Maître, le Corrupteur

Cette puissance est le dieu hermaphrodite de l'hédonisme. Il n'est pas de passe-temps trop pervers pour ses adorateurs. Le dieu aux cheveux d'or contemple les contorsions extatiques des rituels de ses esclaves au fond de leurs fosses emplies de chairs frémissantes et il les pousse aux plus extravagantes dépravations et aux plus terribles débauches en son nom. Sous le regard étincelant de ce prince de la luxure, ses serviteurs tissent des pièges diaboliques pour faire tomber des âmes pures dans un atroce avilissement. L'abandon lubrique et les plaisirs sans fin sont les leurres éblouissants de ce dieu. La mutation et la corruption sont les chaînes qu'il emploie.

• Tzeentch

Le Maître du Changement, le Grand Conspirateur, le Maître du Hasard, l'Architecte du Destin



Cette puissance est le Maître du Changement. Il attend dans un endroit où le temps ralentit et s'écoule comme de la cire et la magie, dont les volutes ondoient comme une fumée liquide, enveloppe sa tête cornue. Père des paradoxes et initiateur des intrigues, il entremêle les fils du destin pour parvenir à ses incompréhensibles fins. Il offre à ses adeptes la puissance occulte assortie d'horribles mutations.

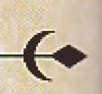


LE MENEUR DE JEU

« Les paysans prient Ranald pour attirer la bonne fortune, mais ils perdent leur temps. Ici, je suis la main du destin, et nul autre que moi ne décide de leur vie ou de leur mort. »

— Vasiliev, Baron du crime de Talabheim

Chapitre IX



Le meneur de jeu reste le membre le plus important du groupe. C'est lui qui dirige le jeu, c'est lui qui prépare les aventures, lui qui arbitre les actions, encore lui qui donne vie au Vieux Monde et lui, enfin, qui a la responsabilité d'assurer que tout le monde passe un bon moment. Si cela peut donner l'impression d'être un fardeau, la place du MJ doit rester aussi attrayante que gratifiante. Si vous êtes le MJ de votre table, ce chapitre vous assistera de plusieurs manières. Dans un premier temps, il vous donnera des conseils généraux sur l'art du MJ, en particulier sur les différents types d'aventures et de campagnes. Ensuite, il vous proposera des recommandations plus pratiques pour conduire les tests et les points de Destin, puis il vous présentera le système de gestion de la folie, lié aux points de Folie présentés plus tôt dans cet ouvrage, au **Chapitre 2 : La création de personnage**.

Enfin, vous trouverez la rubrique des récompenses, qui traite des points d'expérience et de la manière de les distribuer. Toutes ces pages devraient vous aider à appréhender votre rôle de meneur de jeu et à vous assurer que tout le monde s'amuse.

LE RÔLE DU MENEUR DE JEU

Votre travail de MJ est un peu celui d'un réalisateur de cinéma. Il vous faut composer une distribution d'acteurs (vos joueurs), faire des repérages (connaître le Vieux Monde, en ce qui concerne *WJDR*), préparer un script de tournage (l'aventure), apprêter les accessoires (imprimés, figurines, plans quadrillés, etc.), créer une atmosphère (un univers féroce d'aventures périlleuses) et enfin, diriger l'ensemble de la production pour vous assurer que tout suit son cours. Si cela vous apparaît comme une lourde tâche, vous n'avez pas forcément tort, mais vous verrez que l'affaire s'avère passionnante et n'est pas ingrate. De plus, à l'instar des bons films pour lesquels le public n'hésite pas à attribuer l'essentiel de la réussite au réalisateur, vos joueurs ne seront pas avares de louanges si la partie tourne bien.

Avant d'animer votre première partie, il est important de respecter certains points pour vous préparer à la tâche :

Lisez ce livre de règles. En tant que MJ, vous êtes censé connaître les règles mieux que quiconque. Vous allez devoir arbitrer le jeu, sachant que les règles sont là pour vous guider. Vous n'avez pas besoin de connaître la moindre règle par cœur, mais il vous faut au moins savoir où chercher quand une question se pose.

Préparez une aventure. Avant de démarrer la partie, vous aurez besoin d'une aventure prête à être jouée. Nous vous en avons concocté quelques-unes (dont un scénario d'introduction, dans le présent ouvrage) qui présentent l'avantage d'être prêtes à jouer. Vous pouvez également inventer votre propre aventure, ce qui représente une tout autre entreprise, mais promet d'autres satisfactions. Dans tous les cas, vous devriez relire l'ensemble de l'aventure plusieurs fois afin de vous assurer de bien la cerner.

Préparez les accessoires. Souvent, les aventures proposent des imprimés, correspondant à des documents de l'univers de jeu ou à d'autres indices, destinés à être donnés aux joueurs. Assurez-vous d'avoir des photocopies de ces documents prêtes à l'emploi. Si vous recourez aux figurines, il est opportun de sélectionner celles qui pourront servir à l'aventure et de vérifier que votre plan quadrillé est prêt. Si vous avez le temps et que vous utilisez un quadrillage effaçable, dessiner le site du premier combat à l'avance peut vous faire gagner du temps : ainsi, dès le début de l'affrontement, il vous suffira de dérouler la carte sous les yeux de vos joueurs pour démarrer les hostilités.

Préparez votre matériel de MJ. Il vous faudra au moins deux dés à dix faces pour animer une partie de *WJDR*, ainsi que quelques feuilles de brouillon et des crayons. Investir dans un écran de MJ peut également s'avérer profitable. Cet accessoire vous permet de garder secrets la partie écrite de l'aventure, vos notes et vos jets de dés ; c'est un bon moyen de contribuer à l'ambiance mystérieuse et de vous assurer que les joueurs ne savent rien de ce qui attend leurs personnages. Le supplément l'*Écran du Meneur* contient un tel écran, une courte aventure et d'autres aides de jeu pour le MJ.

Une fois ces étapes réglées, vous êtes prêt à jouer.

Présenter le jeu



Une fois que vous avez réuni vos joueurs, la première chose à faire reste de créer leurs personnages. Avant de procéder à cela, nous vous recommandons, si possible, de leur faire lire le **Chapitre 1 : Introduction**, qui constitue une bonne manière de leur faire appréhender le Vieux Monde. La conception d'un PJ est détaillée dans le **Chapitre 2 : La création de personnage**. Votre rôle est alors de les guider tout au long de ce processus et de les aider au mieux à faire les bons choix.



Pendant cette étape, il y a de grandes chances que les joueurs vous assaillent de questions sur le fonctionnement du jeu, les propriétés de telle compétence ou de tel talent, les meilleures armes et ainsi de suite. La procédure de création de personnage a été spécialement conçue pour n'exiger qu'un nombre limité de choix, de manière à pouvoir façonner un PJ en peu de temps. Nous vous recommandons de recourir au système de détermination aléatoire des carrières, si c'est la première fois que vous jouez à *WJDR*, car elle reste la meilleure méthode pour créer des personnages en moins d'une demi-heure.

Animer la partie

Dès que tous les joueurs ont terminé leur personnage, vous pouvez démarrer la partie. Voici vos responsabilités en tant que meneur de jeu :

1. **Donner vie à l'histoire.** Vous êtes l'intermédiaire par lequel les joueurs vont connaître le Vieux Monde. C'est à vous que revient la tâche de décrire l'environnement, narrer ce qu'il advient de leurs personnages et leur raconter ce qu'ils voient, entendent et sentent. Si votre évocation de l'atmosphère s'avère juste et efficace, vous pouvez être sûr que l'immersion des joueurs dans *WJDR* et son univers en sera facilitée.

2. **Arbitrer le jeu.** Vous êtes le garant des règles et de l'esprit du jeu, en toutes circonstances. Quand un joueur désire effectuer un test de compétence, c'est à vous de lui dire ce qu'il doit faire. Quand un autre cherche à savoir s'il a la moindre chance de réussir tel tir impossible, vous devez estimer ce qu'il en est. Si l'un des joueurs requiert votre autorisation pour entreprendre la carrière de Noble, vous êtes censé lui donner une réponse juste.

3. **Assumer le rôle des personnages non joueurs.** Les personnages du groupe sont appelés personnages joueurs (PJ) et sont responsables de leurs propres actions. Vous avez de votre côté la responsabilité de toutes les autres créatures de l'univers de jeu, ce qui représente une population non négligeable que l'on regroupe sous l'appellation de personnages non joueurs (PNJ). Quand les joueurs s'adressent au garde de la ville, c'est à vous qu'ils parlent. De même lorsqu'ils cherchent à rencontrer l'armurier, le ratier, le sorcier, le malfaiteur, etc. Certains MJ aiment prendre des accents différents en fonction du PNJ interprété, mais tout le monde n'a pas le don requis. La seule chose importante consiste à illustrer la personnalité du PNJ aux joueurs et à faire avancer l'histoire.

4. **Lancer les dés pour les PNJ.** Vous êtes également responsable de tous les jets de dés des PNJ. Cette tâche prend toute sa mesure pendant les combats, pendant lesquels vous risquez de gérer jusqu'à une douzaine de PNJ. À n'en pas douter, vous allez aussi régulièrement devoir faire des tests opposés de compétence et de caractéristique.

Règles d'or

Cinq règles d'or doivent vous rester à l'esprit. Bien qu'il soit possible, et certains l'ont d'ailleurs fait, d'écrire tout un livre sur l'art de mener une partie, vous serez assuré de ne pas vous tromper si vous respectez ces règles simples.

Montrez-vous juste. N'oubliez pas que vous êtes l'arbitre. Les règles sont là pour vous aider à prendre les décisions, mais elles en appellent souvent à votre sens de l'équité. Dans la mesure où vous contrôlez le jeu de manière très directe, vous pourriez facilement abuser de votre puissance. Ne vous laissez pas envahir par cette tentation et ne commencez pas à agir arbitrairement. Les jeux de rôle restent avant tout une activité de groupe et il est important que vos joueurs ne doutent pas de vous.

Donnez leur chance aux joueurs. Les joueurs auront souvent des idées très farfelues. Généralement, votre première réaction sera de leur répondre : « Non, tu ne peux pas faire ça. » Résistez à cet instinct et prenez quelques secondes pour reconsidérer




l'action. Les joueurs sont souvent assez inventifs, élan qu'il serait dommage de contrarier. Plutôt que de refuser catégoriquement, donnez-leur une chance, aussi petite soit-elle. Ils restent les héros de votre histoire, après tout, et ils le méritent.

Imposez votre loi. Ceci étant dit, souvenez-vous que vous restez le maître à bord. Certains joueurs prennent un malin plaisir à traiter par-dessus la jambe une aventure minutieusement préparée, et il est parfois bon de leur rappeler qui dirige les affaires. D'autres essaieront de vous harceler en polémiquant sur les règles du jeu. Ne les laissez pas faire et répondez simplement : « La question est réglée, passons à la suite. »

Pas de favoritisme. Cette règle est liée à celle de l'équité. Tous les joueurs doivent recevoir un temps équivalent de « passage à l'écran ». Si l'un des joueurs monopolise un peu trop la scène, assurez-vous de bien demander aux autres ce qu'ils font et tentez de les impliquer un peu plus dans la partie. Faites également en sorte que chacun reçoive des occasions de s'illustrer et d'obtenir des objets spéciaux ou des biens en adéquation avec son personnage et son histoire.

Maintenez un rythme soutenu. Vous êtes le narrateur de l'histoire : il est donc de votre responsabilité de la faire évoluer à la bonne vitesse. Il est facile de se laisser embarquer à passer trop de temps sur les questions de règles, à tomber dans la surenchère de blagues ou le hors sujet complet. Essayez de limiter ce genre d'égarements et maintenez le rythme. S'il y a une chose que vous n'avez pas envie de constater en regardant par-dessus votre écran de MJ, c'est bien l'ennui sur le visage de vos joueurs.

MENER UNE PARTIE DE WARHAMMER

Il existe des mondes où de braves héros représentant tout ce qui est bon et vertueux veillent sur des peuples honorables qui cherchent à s'épanouir et à améliorer les conditions de vie de leur prochain.

Warhammer n'est pas l'un de ces univers.

Le Vieux Monde est une terre de sang, de souffrance, de sacrifice, de trahison, de tromperie et de malice. Nombreux sont les « héros » de l'Empire à n'être que de dangereux criminels et des bouchers éclaboussés de sang. Les citoyens du Vieux Monde se montrent suspicieux et étroits d'esprit, prompts à imaginer le pire dès qu'il s'agit des autres et lents à accorder leur confiance, souvent à juste titre. La corruption reste de mise et la probité, exceptionnelle. Les quelques âmes exaltées qui arrivent tout de même à accomplir des actes réellement héroïques sont souvent obligées d'agir dans l'ombre, de peur de se retrouver accusées d'être de mèche avec ces mêmes forces qu'elles tentent de combattre.

La perspective vous plaît ? Bien. Voilà pourquoi vous êtes le MJ.

L'APPEL DE L'AVENTURE

Qu'appelle-t-on « aventure » ? Au départ, il s'agit d'une histoire à laquelle vont participer les PJ, et qui s'étendra sur une période allant de la simple soirée à un nombre de parties qui ne connaîtra sa limite qu'à la fin de l'aventure. Il existe plusieurs types d'aventures, ayant certains éléments en commun, tous abordés par ce chapitre. En tant que MJ, vous décidez du style d'aventure que vous voulez animer, avant de la révéler progressivement à vos joueurs. Il est bien entendu préférable que vous connaissiez leurs centres d'intérêt, car il n'est rien de plus frustrant qu'une table de joueurs en attente de combats sanglants à qui vous avez réservé un scénario d'intrigue en milieu aristocratique. Avant que ne débute l'aventure à proprement parler, il va cependant falloir que vous guidiez vos PJ dans la plus délicate des entames : leurs présentations mutuelles. Un moment primordial, car cette introduction pourrait fort bien les mener sur la voie de leur première aventure.

Donc, vous vous rencontrez tous dans une taverne

De nombreuses aventures ont débuté dans une taverne. Cela peut sembler un cliché pour de nombreux joueurs, mais c'est réellement dans les recoins sombres d'un tripot un peu louche qu'ont commencé nombre d'aventures dans le Vieux Monde. Les auberges et les tavernes restent le théâtre de prédilection de la vie sociale de l'Empire. Dans ce type d'établissement, il est socialement accepté que tous les clients, quelle que soit leur classe ou leur race, puissent faire connaissance et partager quelques bonnes histoires en buvant une bière. Les plus entreprenants pourraient ainsi se rendre compte qu'ils ont beaucoup à partager et décider de repartir ensemble sur la route. Si vous savez déjà quel type d'aventure vous voulez animer, cette manière de réunir les PJ est loin d'être la pire, surtout quand on sait que l'aspect aléatoire de la création des personnages de *WJDR*, s'il reste très grisant, ne facilite pas toujours la crédibilité d'un groupe de PJ (que fait exactement ce Noble en compagnie d'un Ratier ?). En revanche, si vous cherchez quelque chose d'un peu différent, les suggestions qui suivent ne se contenteront pas de justifier pourquoi vos PJ se connaissent, mais elles permettront aussi de donner plus de consistance à votre première histoire.

• Accusés d'un horrible crime

Bien que vos PJ ne se soient jamais rencontrés les uns les autres, les autorités locales sont persuadées qu'ils sont tous responsables d'un acte immonde. Ils peuvent ainsi être réunis pour la première fois dans les geôles de la ville, entassés brutalement dans la même cellule avant de tenter une évasion compliquée ou être liés par une bagarre de rue au cours de laquelle la milice cherche à les arrêter. Étant donné que personne d'autre ne veut les croire, les PJ sont livrés à eux-mêmes pour prouver leur innocence et amener les véritables malfaiteurs devant la justice. Pour corser les choses, en particulier si vos PJ ne sont pas les plus vertueux des hommes, ils pourraient être coupables d'un crime ou deux, mais pas de celui dont ils sont accusés.

• Prisonniers d'une secte

Vos PJ se rencontrent pour la première fois dans des souterrains froids et humides, alors qu'ils reprennent connaissance, enchaînés aux murs par des menottes rouillées. Certains ont été drogués au cours d'une fête mondaine, d'autres simplement assommés en pleine rue et enlevés. La survie sera sans aucun doute leur priorité, rapidement suivie par le désir de vengeance. Si vous avez l'intention de mener une aventure dont le but est de lutter contre une secte du Chaos, voilà une excellente manière de motiver vos joueurs dès le début.

• Affectés dans les égouts

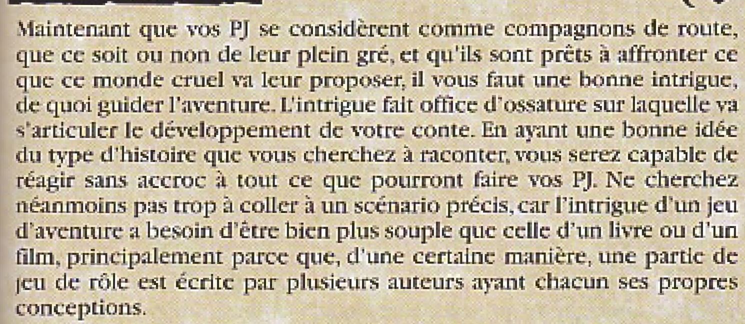
Tous les crimes ne sont pas passibles de la peine de mort dans le Vieux Monde. La peine de certains prisonniers consistera à aller gratter la fange dans les égouts. Vos PJ débutent alors la partie en tant qu'égoutiers, en d'autres termes, ils sont enchaînés les uns aux autres et réduits à patauger dans la « fange » pour nettoyer les égouts de l'une des grandes cités de l'Empire. Tout un tas de choses étranges surviennent dans ces boyaux obscurs, mais personne ne croira les PJ quand ils rapporteront qu'ils ont vu et même combattu des skavens, car tout le monde sait que les hommes-rats ne sont qu'un mythe et que les criminels sont prêts à raconter n'importe quoi pour échapper à leur sentence.






• Miliciens « volontaires »/service forcé

Il arrive que l'Empire ait un besoin critique de soldats et n'hésite pas à enrôler tous les hommes disponibles. Pour une raison ou une autre, tous les PJ voyageaient à travers le Vieux Monde au moment où une Waaagh d'orques ou une horde d'hommes-bêtes est repérée à quelques kilomètres. Les personnages sont tous enrôlés de force au service de l'Empereur, pour une durée qui ne prendra fin que lorsque la menace sera écartée. Une variation sur ce thème, en particulier si vous aimez les aventures nautiques, consiste à enrôler tous les PJ sur un navire militaire ou pirate, sans leur donner la possibilité de refuser.



L'intrigue

Maintenant que vos PJ se considèrent comme compagnons de route, que ce soit ou non de leur plein gré, et qu'ils sont prêts à affronter ce que ce monde cruel va leur proposer, il vous faut une bonne intrigue, de quoi guider l'aventure. L'intrigue fait office d'ossature sur laquelle va s'articuler le développement de votre conte. En ayant une bonne idée du type d'histoire que vous cherchez à raconter, vous serez capable de réagir sans accroc à tout ce que pourront faire vos PJ. Ne cherchez néanmoins pas trop à coller à un scénario précis, car l'intrigue d'un jeu d'aventure a besoin d'être bien plus souple que celle d'un livre ou d'un film, principalement parce que, d'une certaine manière, une partie de jeu de rôle est écrite par plusieurs auteurs ayant chacun ses propres conceptions.

L'intrigue d'une aventure peut aller du simple « traquez et tuez le loup qui rôde autour du village » à quelque chose de plus complexe comme « empêchez que le joyau du baron Kopeck ne tombe entre les griffes de l'organisation de la Rune Pervertie, pour éviter qu'elle ne réveille ses pouvoirs secrets consistant à déchirer l'espace et le temps tels que nous les connaissons pour permettre la venue du seigneur démon Ffabhle'Kwaadh, tout en échappant à l'attention menaçante du répurgateur Vorster Pike. » Il est important que toute aventure ait sa propre intrigue. Sans cela, les PJ ne feront qu'errer dans des couloirs souterrains, de combat en combat et de trésor en trésor. Les scénarios suivants, grands classiques, peuvent être repris tels quels ou vous servir d'inspiration pour concocter votre première aventure.

• L'ennemi intérieur

Par une suite de coïncidences étranges, les PJ se retrouvent au cœur d'un réseau complexe de corruption dont ils n'avaient jusque-là pas la moindre idée. Ils ont le regret de comprendre que sous la surface tranquille de l'Empire se cachent un grand nombre de sectes et de conspirations secrètes. Certaines d'entre elles n'ont pas d'autre ambition que de décider du cours de la laine pour l'année suivante, mais les plus sinistres sont liées, corps et âme, au Chaos. L'ironie veut que la plupart de ces sectes cherchent à se compromettre et se détruire les unes les autres, convaincues qu'elles sont chacune la seule à connaître la « bonne » manière de servir le Chaos. L'aventure commence quand les PJ se retrouvent, sans le savoir, en contact avec les machinations d'un groupe secret qui opère discrètement au cœur de l'Empire. Il se pourrait qu'ils interceptent un message qui ne leur était pas destiné ou qu'ils soient attaqués par une silhouette encapuchonnée manifestement ivre, qu'ils seraient obligés de tuer avant de s'apercevoir qu'il s'agit d'un mutant. Peu de temps après, d'autres silhouettes curieuses commencent à les approcher, leur adressant la parole par le biais de tournures déconcertantes et se montrant agressives quand on ne leur répond pas selon leurs attentes. Plusieurs attentats accablent les PJ, qui sont manifestement pris pour des agents d'une secte du Chaos et ciblés par les membres de cultes rivaux, ainsi que par la secte qu'ils ont croisée en premier, laquelle les prend désormais pour des « traîtres ». Afin de comprendre qui veut leur mort, ne serait-ce que par instinct de survie, les PJ devront en apprendre sur le fonctionnement interne de ces sectes plus que ce qu'un homme sain d'esprit serait prêt à découvrir. Bien entendu, quiconque s'intéresse à ce genre d'information est d'emblée suspect pour l'Empire, ce qui n'arrange pas les affaires du groupe. En cours de route, ils se rendront compte que la portée de l'affaire est bien plus grande que ce à quoi ils s'attendaient : la secte qu'ils ont dérangée malgré eux était sur le point d'achever un rituel d'une puissance terrible. Manquant de temps et de personnes pour les croire, les PJ vont devoir prouver qu'ils ont l'étoffe des héros. Si on peut parler d'un scénario « classique » pour *WJDR*, c'est bien celui-là.

• Conflit doré

Les PJ sont tous des mercenaires qui risquent leur vie pour quelques pièces. Le hasard fait qu'ils se retrouvent dans une petite ville tiraillée par un conflit opposant deux ou plusieurs factions rivales. Toutes sont dans l'impasse, jusqu'à l'arrivée inopinée de quelques étrangers compétents. Des PJ astucieux profiteront probablement de la rivalité qui anime ces différents groupes pour louer leurs services au plus offrant, avant de changer de camp au moment opportun. Mais tôt ou tard, à l'heure du dénouement, ils comprendront qu'ils ont choisi le mauvais côté : même s'ils se débrouillent pour finir dans le camp des vainqueurs, personne ne fait confiance à un guerrier dont la loyauté varie au gré du tintement des couronnes d'or.

• La vengeance de Morr

Les PJ sont discrètement contactés par l'Église de Morr, dieu de la mort. On leur demande s'ils sont prêts à accepter une mission aussi importante que terrible. L'une des familles aristocratiques de l'Empire est atteinte de vampirisme, secret extrêmement bien gardé. En raison des répercussions politiques éventuelles, l'Église de Morr ne peut accuser publiquement la famille, mais si des aventuriers bien intentionnés venaient à tomber sur des preuves irréfutables… Les PJ ont bien entendu été choisis pour leur compétence, mais aussi parce qu'ils ne sont pas irremplaçables, car la famille fera tout ce qui est en son pouvoir, matériel et surnaturel (ce qui n'est pas négligeable), pour éviter le scandale.

• Chasse au trésor

Les PJ sont engagés par l'un des ordres de sorciers de l'Empire pour aller chercher un certain nombre d'objets étranges et inhabituels. Leur périple va les mener jusqu'au sommet des Montagnes Grises, en quête de duvet de grand aigle, par-delà les mers, pour atteindre la mystérieuse Albion et récupérer une pierre d'Ogham transportable, et même dans



le terrible nord pour ramener l'arme d'un des champions du Chaos. C'est ainsi que le Vieux Monde leur sera dévoilé au-delà de ce que le commun des mortels s'autorise à rêver, et qu'ils finiront peut-être par se demander ce que les sorciers qui les ont employés comptent bien faire avec ces étranges acquisitions.

• Les motivations des guerriers sont multiples

Les PJ sont approchés par un groupe de paysans aux abois qui implorent leur aide. Chaque été, une énorme bande d'orques montés sur des sangliers assaille leur village. L'Empire n'est pas prêt à dépêcher des troupes dans les parages, en raison des frais occasionnés mais aussi de la faible importance stratégique du village. Tous les autres soldats que les paysans sont allé voir leur ont ri au nez, car ils ne peuvent rien offrir d'autre que le gîte et le couvert à ceux qui sont prêts à risquer leur vie pour les protéger. Si les PJ acceptent, il leur faudra participer à une bataille qui les donne franchement perdants, mais c'est peut-être justement ce genre de défi qu'ils recherchent. Il leur faudra former les fermiers au combat et instiller le courage dans le cœur de cette population opprimée s'ils veulent eux-mêmes survivre à l'assaut.

Les ingrédients de l'aventure

La conception d'une aventure de *WJDR* reste un défi. Il n'y a pas de science exacte en la matière, pas de guide exhaustif pour vous dicter que faire. Chaque aventure est composée de plusieurs parties et si l'intrigue peut guider l'ensemble de l'histoire, celle-ci ne pourra satisfaire les joueurs ou marquer leurs esprits si vous n'y mêlez pas un certain nombre d'autres ingrédients cruciaux. Les éléments suivants constituent les piliers d'une bonne aventure. Vous n'avez pas forcément besoin de tous les intégrer pour que fonctionne votre histoire, mais vous devriez au moins évaluer l'intérêt de chacun d'entre eux à chaque fois que vous vous apprêtez à mener une partie de *WJDR*. Rappelez-vous cependant que, quoi que vous choisissiez d'inclure, le plus important reste que vous partagiez d'agréables moments avec vos joueurs.

• L'interprétation

C'est là un aspect probablement évident, mais bien souvent, un MJ un peu trop impatient va chercher à pousser ses PJ dans le sens de l'intrigue, sans laisser les personnages s'y immiscer d'eux-mêmes. Laissez donc les joueurs prendre la mesure de leurs PJ. Donnez-leur l'occasion d'interagir, dans la peau de leur personnage, les uns avec les autres, avec vos PNJ et avec le monde qui les entoure. Cela est non seulement très divertissant, mais ne peut que contribuer au « réalisme » de l'expérience. Les joueurs qui se soucient du bien-être de leur personnage et des PNJ avec qui ils communiquent (du moins ceux qu'ils apprécient) vont naturellement s'intéresser à la manière dont évolue votre intrigue. La plupart des PNJ peuvent se résumer à quelques mots illustrant leur personnalité. Si vous notez ces quelques épithètes avant de démarrer l'aventure, avec quelques « personnalités de secours », vous ne serez pas pris au dépourvu au moment de faire le portrait du capitaine de la garde de nuit un peu bourru ou du péager un brin aigri. Vous devriez également penser à inclure une ou deux scènes qui n'ont pas vraiment grand-chose à voir avec l'intrigue principale, mais qui permettront de mettre en avant les différentes manières de jouer de vos PJ.

• La portée de l'aventure

Souhaitez-vous raconter une épopée de grande envergure ou un petit conte sans répercussions ? Vos PJ chercheront-ils à accomplir une mission relativement modeste, telle que sauver la vie d'une jeune fille ou escroquer un commerçant, ou bien vont-ils lutter contre une secte influente du Chaos, ou encore tenter de vaincre toute une armée ? L'action va-t-elle entièrement se passer dans un petit village durant tout un hiver, ou au sein d'une importante cité de l'Empire, mais seulement sur les trois nuits du Festival des Bouffons ? À travers l'étendue du Vieux Monde ou même jusque dans les Désolations du Chaos ? En fixant la portée de votre aventure, vous serez en mesure de structurer un grand nombre de ses aspects. Si les joueurs se retrouvent coincés quelque part et que leurs ressources sont très limitées, la manière dont ils vont préparer leur accueil de la horde d'hommes-bêtes sera très différente de ce qu'ils auraient pu faire en partant chercher de l'aide à cheval. À ce propos, une aventure épique n'est pas forcément définie par son échelle, mais bien par son style narratif. L'histoire de quelques hommes et femmes n'ayant pratiquement aucune formation martiale et devant lutter contre une horde de féroces mutants peut s'avérer aussi épique qu'une gigantesque bataille comptant des milliers d'intervenants. Seule la forme de l'histoire la rend héroïque.

• Enquêtes et complications

Dans le Vieux Monde, l'information est synonyme de pouvoir. Néanmoins, vous pouvez être brûlé vif si jamais on vous prend à chercher certains types de renseignements, sachant que les informations dont les PJ ont besoin sont souvent du genre « à risque ». Si le savoir peut être contenu dans les livres (ce qui est souvent le cas), il ne faut pas oublier que les volumes écrits demeurent rares dans le Vieux Monde et sont presque toujours hors de prix. Dans la mesure où bon nombre d'aventures s'accompagnent d'un ou deux mystères, elles donnent souvent lieu à une part importante d'enquête. Souvent, les PJ récolteront la plupart de leurs renseignements en discutant avec d'autres personnes, ce qui signifie qu'en tant que MJ, vous feriez bien de définir ce que chacun de vos PNJ sait, sans parler de savoir s'ils se montreront honnêtes ou directs quand on leur posera des questions. Il est également intéressant de déterminer qui représente la loi sur le site de l'aventure, et de savoir comment ces autorités réagiront en cas d'effraction et de violation de domicile ou de locaux, ce qui reste un crime traditionnellement commis par les PJ les plus curieux.

L'art de résoudre les énigmes est directement lié à celui de l'enquête. Ne facilitez pas trop fréquemment la tâche à vos PJ, qui risqueraient de vite se complaire dans ce confort si vous les laissez souvent s'en sortir en

Seule survivante

« Satisfaite d'avoir enfin semé les patrouilleurs, Gertrude s'approcha du campement clandestin. Cela faisait plusieurs jours qu'elle était partie, en empruntant un itinéraire détourné pour s'assurer de n'être pas suivie. Artur ne l'aurait pas laissée vivante si elle avait eu le malheur de guider les représentants de la loi jusqu'à leur cachette.

Quand elle atteignit le premier poste de guet, rien ne se passa. Gertrude encocha immédiatement une flèche et balaya du regard les bois environnants. Ne détectant aucune menace, elle s'infiltra vers le camp. Elle aurait déjà dû rencontrer au moins deux gardes, mais la forêt restait inexorablement vide. Quelque chose n'allait pas.

Arrivée en silence aux abords du campement, elle risqua un coup d'œil furtif de derrière un gros arbre, et ses pires craintes furent confirmées. Les corps de ses compagnons étaient étendus sur le sol maculé de sang. Le camp n'était plus qu'un désordre de tentes lacérées, de caisses éventrées et de vivres dispersés parmi les morts.

Gertrude effectua un tour rapide du campement sans trouver âme qui vive, puis elle pénétra enfin dans la clairière pour compter les morts et trouva Artur cloué sur un arbre avec des piquets de tente. Un symbole grossier était gravé sur son front. Du travail d'orque.
Gertrude murmura une injure. Pendant qu'elle esquivait les patrouilleurs, les orques avaient décimé sa bande. Elle était la seule survivante.

La proscrite rassembla toutes les flèches qu'elle put trouver avant de se grimer le visage et les mains avec de la suie récoltée dans le feu de camp. La trace des assaillants n'allait pas être difficile à suivre : personne ne piétinait la forêt comme les orques. Elle disparut parmi les arbres, en pistant soigneusement sa proie. Peut-être ne parviendrait-elle pas à les tuer tous, mais Gertrude partait chercher sa vengeance. Pour Artur et tous ses compagnons. Les orques allaient apprendre à craindre cette forêt, se jura-t-elle. »






faisant avancer l'histoire quelle que soit leur attitude. N'hésitez pas à leur imposer des défis qu'ils devront relever. Placez sur leur route quelques obstacles que vous savez surmontables à condition que les PJ se servent de leur tête. Ce genre de complications peut rendre une histoire simple beaucoup plus intéressante. Empêcher un infâme meurtrier de sévir est une mission intéressante, mais le livrer aux autorités en vie est une tout autre affaire. Vous n'aurez peut-être aucun problème pour résister indéfiniment à la horde orque avec les vivres prévus, mais que se passe-t-il si les rats les plus audacieux des environs dévalisent les réserves du village pendant l'été ? Certains problèmes ne se « résoudront » pas aisément, mais influenceront grandement votre aventure, comme c'est le cas du manque de temps, ou d'une grande distance à parcourir en quelques heures. C'est en intégrant ces obstacles à l'intrigue générale que vous pourrez corser votre aventure et la rendre plus captivante.

• L'humour

Les jeux de rôle sont censés être divertissants et la légèreté doit toujours rester de mise autour de la table. Certaines situations sont intrinsèquement comiques, ne soyez donc pas surpris si vos joueurs s'autorisent quelques crises de rires, non seulement appropriées, mais également nécessaires, en particulier si vous animez une aventure particulièrement lugubre. Le rire permet d'évacuer la tension ressentie par les joueurs quand leurs personnages sont victimes d'événements particulièrement cruels. Il n'est pas toujours aisé d'inventer des éléments de l'aventure susceptibles de faire rire, mais cela en vaudra toujours la peine. Un certain nombre d'éléments du Vieux Monde peuvent d'ailleurs, depuis notre point de vue confortablement distancié, apparaître plutôt divertissants, comme les bouffonneries délirantes des fanatiques gobelins de la nuit quand ils ont abusé des champignons bonnets de fou. Néanmoins, certaines circonstances hilarantes peuvent forcer les PJ à prendre leurs jambes à leur cou pour espérer survivre...

• Le combat

L'odeur du sang mélangée à celle de l'acier huilé et les relents sulfureux de la poudre à canon sont des senteurs que vos PJ ne connaîtront que trop bien, car il s'agit de *WJDR*, et le Vieux Monde est accablé de guerres, petites et grandes. Rares sont en effet les aventures qui se déroulent sans effusion de sang. S'il existe bien des jeux d'aventure qui épargnent les imprudents, *WJDR* n'est pas l'un d'entre eux. Ce n'est pas une coïncidence si les points de Destin font partie intégrante du jeu, car les PJ vont en avoir besoin. Cela amène à une possibilité intéressante : quand ils auront remarqué à quel point le combat pouvait s'avérer meurtrier, vous risquez de voir vos PJ commencer à éviter activement l'affrontement quand ils le peuvent. Ce n'est pas une mauvaise chose : le Vieux Monde reste un univers périlleux et cela voudrait dire qu'ils commencent à intégrer cet aspect. Avant d'envisager le déroulement d'un combat dans votre aventure, rappelez-vous que la majorité des PNJ (et bientôt des PJ) sont bien conscients de la facilité avec laquelle un affrontement direct peut mal tourner. De nombreux guerriers chercheront à aborder le combat avec quelque avantage, que ce soit par une embuscade, par l'avantage du nombre ou grâce à des armes plus efficaces. Certains, parmi les moins probes, n'hésiteront pas à recourir au poison ou à s'enfuir au premier indice défavorable, pour pouvoir revenir trancher la gorge de leurs ennemis endormis. Réfléchissez aussi à la manière dont vos PNJ vont réagir aux blessures et aux pertes. Rares, très rares sont les individus prêts à combattre jusqu'à la mort. S'ils perdent clairement la bataille et qu'on leur donne une chance de se rendre, ils la saisiront très probablement, à moins d'avoir déjà faussé compagnie à leurs adversaires.

Les scènes de combat doivent toujours se dérouler au rythme le plus rapide que vous êtes capable de soutenir en gardant un compte précis de tout ce qui s'y passe. N'accordez que le temps minimal à vos PJ pour décider de leurs actions et, s'ils hésitent, annoncez-leur qu'ils viennent de perdre une demi-action à tergiverser. La répétition d'affrontements dans les rues sombres et les champs dégagés peut s'avérer un peu ennuyeuse, c'est pourquoi il est intéressant de faire varier les sites où se déroulent les combats. Faites en sorte que vos descriptions des diverses attaques restent relativement brèves, de manière à ne pas ralentir les combats, en gardant vos meilleurs effets pour les coups critiques les plus spectaculaires. Si vous voyez vos joueurs prendre une profonde inspiration pour évacuer la tension à la fin de l'un de vos combats, c'est que vous avez réussi votre coup.

• Une adversité digne de ce nom

Il est important que vos PJ soient toujours les héros ou personnages principaux de l'aventure, si bien que leur adversaire majeur doit apparaître comme le grand ennemi de l'histoire. Un vieil adage dit en substance : « la valeur d'un homme se mesure à ceux qu'il appelle ses ennemis, et qui le considèrent réciproquement comme un adversaire. » Les meilleures aventures recèlent toujours un adversaire principal que les PJ vont devoir affronter. Dans les univers où il existe une distinction claire entre le bien et le mal, le blanc et le noir, les PJ sont le plus souvent des héros vertueux dont l'antagoniste n'est autre qu'un grand malfaiteur. Mais le Vieux Monde est fait de nombreuses nuances de gris. *WJDR* propose une grande palette de types de PJ, dont un certain nombre ne s'écarte que peu de ce que l'on appelle des fauteurs de





troubles. Mais attention, une grande différence subsiste entre des PJ qui détroussent un avide commerçant et un seigneur vampire faisant assassiner sous ses yeux tous les enfants d'un village à sa merci pour pouvoir étudier leur expression au moment de leur mort. Ces PJ ont une approche pratique de l'existence, tandis que le seigneur vampire constitue un véritable méchant, certes redoutable, mais idéal.

De tous les PNJ auxquels vous allez consacrer du temps de préparation, celui qui doit concentrer l'essentiel de votre travail reste le grand ennemi des PJ. Il est important de savoir comment il est devenu ce qu'il est et de connaître ses motivations présentes. C'est en étant parfaitement conscient de ses objectifs que vous pourrez interpréter correctement ses réactions face aux tentatives des PJ pour contrarier ses plans. Certains des adversaires de vos PJ auront également des laquais et des partisans inconditionnels qu'il vous faudra aussi détailler. L'ennemi n'est cependant pas forcément un seul individu : si les PJ s'opposent à une secte du Chaos, ils peuvent ne pas rencontrer d'adversaire unique pendant fort longtemps, voire jamais. Au lieu de cela, ils pourraient devoir faire face à une suite d'attaques subtiles, dont certains signes trahiraient la responsabilité de la secte haïe. Il peut également s'avérer divertissant de préparer l'ennemi sur mesure par rapport aux PJ. Ainsi, si vos PJ sont des voleurs, leur adversaire pourrait prendre la forme d'un capitaine de la garde particulièrement vertueux et éthiquement irréprochable, célèbre pour la régularité avec laquelle il traîne les transgresseurs de la loi devant la justice, ou un sinistre répurgateur convaincu de leur culpabilité dans un crime innommable. Une autre bonne idée consiste à imposer aux PJ un adversaire qu'ils ne vont pas pouvoir tuer sans risquer de graves retombées, tel qu'un politicien véreux ou un noble compromis avec le Chaos.

Plus redoutable se montrera leur adversaire, plus les PJ feront preuve de valeur en l'affrontant.

CAMPAGNE WARHAMMER

Une aventure simple reste un divertissement de choix, mais la plupart des groupes ne s'arrêteront pas à quelques séances de jeu. Une suite d'aventures reliées faisant intervenir plusieurs personnages communs est appelée campagne. Une aventure simple, si elle permet de raconter une histoire, ne peut par sa nature que produire quelque chose d'assez direct et succinct. En liant plusieurs aventures, vous pouvez conter une histoire bien plus complexe et vaste. En général, la portée d'une campagne dépasse celle de la simple aventure, mais cela n'a rien d'une obligation. Les campagnes permettent également au MJ de faire « progresser » les personnages. Les amis et ennemis de vos PJ s'améliorent en même temps qu'eux, ce qui a l'avantage de rendre le Vieux Monde plus vivant aux yeux des joueurs.

Aventures focalisées sur les personnages

Un joueur aura du mal à bien cerner son personnage s'il ne l'interprète que pendant une soirée ou deux. La campagne permet à vos joueurs de développer pleinement leurs personnages pour en faire des héros mémorables. Dans le cadre d'une aventure simple, vous n'aurez qu'un rapport superficiel avec les motivations des PJ, étant donné que vous ne les connaissez pas encore vraiment ; la campagne vous laisse toute latitude pour concevoir vos aventures sur mesure, en fonction de leur vécu et de leur personnalité. Le système de carrières de *WJDR* reste un outil magnifique permettant au MJ de concevoir de passionnantes histoires. Motivez vos joueurs pour qu'ils vous racontent ce qu'ils espèrent faire de leur personnage. Le joueur du pauvre Paysan pourrait ainsi vouloir que son personnage devienne Champion de justice. Sachant cela, vous pouvez commencer à intégrer cette possibilité à votre campagne, prouesse impossible dans le cadre d'une partie ponctuelle.

Thèmes

En parallèle de l'intrigue générale, la plupart des campagnes ont un thème, une idée directrice que vous cherchez à transmettre à vos joueurs par le biais de la campagne. Les PNJ récurrents, le contenu de l'histoire et les diverses situations rencontrées sont tous là pour vous aider à l'exprimer. Si le thème a souvent tendance à refléter l'intrigue, il peut au contraire la mettre en relief par contraste. Ce serait le cas, par exemple, d'une campagne où l'histoire principale consisterait à tenter de mettre un terme aux horribles agissements d'une horde d'hommes-bêtes. Votre thème pourrait être « tant qu'il reste du courage, la vie continue » : les PJ seraient témoins des atrocités perpétrées par les pillards, mais se rendraient également compte que les nombreux actes de bravoure et les sacrifices de ceux qui n'abandonnent pas permettent souvent de limiter les exactions des hommes-bêtes. Voici quelques exemples de thèmes applicables au Vieux Monde.

• Les apparences sont trompeuses

Dans le Vieux Monde, la confiance découle souvent des apparences. La plupart des gens acceptent ce qu'ils voient et ce qu'on leur dit à la tête du client, sans se poser plus de questions. Tous les mutants sont méprisés, qu'ils aient véritablement commis des crimes ou non, à partir du moment où ils sont découverts, tout simplement parce que c'est la réaction qu'on a inculquée aux bonnes âmes du peuple. Ce thème aborde l'idée de la confiance et de la trahison, ce qui le rend particulièrement adapté aux histoires faisant intervenir des sectes du Chaos ou de sinistres secrets. Des amis de confiance se révèlent être des espions, le garde du corps ogre du maire est un poète fantastique, le couvent local n'est autre qu'un bordel et les PJ, qui ont l'air de vrais voyous, font finalement preuve d'un grand héroïsme.

• Grandeur perdue

Les grandes nations et les hautes aspirations d'antan sont aujourd'hui bien loin, écrasées sous le poids des années et la menace du Chaos. Ce thème s'accompagne de nostalgie, de regrets et d'un fol espoir qu'une parcelle de ce qui était autrefois grandiose puisse être préservée. Voilà une matière idéale pour les campagnes où il est question de relations avec des nains ou des elfes, l'idée étant de rappeler que ces races autrefois prestigieuses s'effacent peu à peu du Vieux Monde. Chaque génération leur fait perdre un peu plus leur identité. Ironiquement, le seul et maigre espoir qu'elles ont de subsister réside désormais entre les mains de ces parvenus d'humains.

• L'argent ne fait pas le bonheur

Véritable illustration du revers de la convoitise, ce thème montre que les amis, la famille et la bonne humeur restent plus importants que l'argent. Les PJ d'une telle campagne rencontreront des personnes qui, sur la voie de la fortune, ont tellement sacrifié ce qui faisait leur vie qu'ils ont en réalité tout perdu. Leur employeur aristocrate sera prêt à donner tout ce qu'il possède pour qu'on lui rende sa fille enlevée ; le richissime marchand, malgré toutes ses couronnes d'or, ne peut trouver de remède pour endiguer sa maladie.

Idées de campagnes

Comme pour la conception d'une aventure simple, il vaut mieux avoir quelques concepts en tête quand on crée une campagne. D'ailleurs, avec un peu de travail, plusieurs aspects abordés dans la rubrique précédente consacrée aux aventures peuvent donner de bonnes campagnes. Un groupe pourrait ainsi enchaîner plusieurs aventures au cours desquelles il lutterait contre le développement inquiétant d'une secte du Chaos, partirait en quête de reliques dispersées à travers le Vieux Monde pour une cabale de sorciers ou encore affronterait les machinations des morts-vivants.





• Ténèbres sanglantes

Le Vieux Monde ne sera bientôt plus. Les prophètes avaient raison : la fin du monde est proche, la souillure venue du nord balayera toutes terres et les transformera en nouvelles provinces des Royaumes du Chaos. Contre cette menace surpuissante, les empires nains, elfes et humains ne sont que du petit bois devant un feu de joie. Vos PJ vont-ils lutter contre un ennemi apparemment invulnérable, en continuant à se battre pendant que les nations tombent les unes après les autres, ou vont-ils embrasser la corruption et participer à la fin du monde ? Si vous aimez les batailles impitoyables et les actes de bravoure désespérés, cette campagne vous tend les bras.

• Itinéraire de quelques canailles

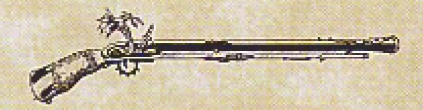
Tous les PJ sont voleurs ou bons à rien, peut-être affiliés à quelque guilde criminelle ou en train de fonder la leur. Sur leur route, ils croiseront rivaux, politiciens corrompus ou non (cas le plus rare), adorateurs du Chaos, rebelles, chevaliers, fanatiques, émeutiers, répurgateurs, mutants, traîtres, espions, nobles et skavens. Les couronnes indûment gagnées reviennent au final souvent plus cher.

• Au nom de Sigmar

Les PJ sont tous candidats à l'un des ordres de chevalerie de l'Empire. La campagne suit leur progression du rang de simples écuyers ou palefreniers au statut de chevaliers du cercle intérieur, chargés de protéger l'Empire contre ses nombreux ennemis. À peine écuyers, ils apprendront qu'être chevalier ou même issu d'une famille aristocrate ne suffit pas à faire de vous quelqu'un de noble. Une fois suffisamment montés dans la hiérarchie pour prendre leurs propres décisions, la candeur qui les persuadait que l'essentiel de leurs ennemis se trouvait à l'extérieur de l'Empire s'évanouira comme un rêve, ils se rendront compte que leur propre ordre accueille des personnes qui se réjouiraient de leur perte. Des personnages issus d'une culture plus nordique appelleraient sans aucun doute cette campagne « Au nom d'Ulric », dans le sillage des chevaliers du Loup Blanc.

• Obscures manigances

Les PJ œuvrent en tant qu'espions chargés de dénicher des renseignements sur certaines organisations et menaces, pour le compte de quelque autre association. Un groupe travaillant au service d'un guilde criminelle opérera assurément selon une méthode très différente d'un autre qui espionne pour un ordre de répurgateurs. Ce faisant, les personnages en apprendront certainement bien plus que ce qu'ils auraient souhaité, car certaines informations peuvent se révéler aussi fatales que la pire des maladies, sans oublier que les espions ne sont pas irremplaçables.



ARBITRER LE JEU

Une fois que vous avez décidé de quelle aventure vous servir, il va vous falloir la mener. Un MJ digne de ce nom se doit de connaître les règles du présent ouvrage et de savoir les utiliser. Le cœur même du système de *WJDR* se résume au jet de pourcentage. Le recours éclairé aux tests de compétence et de caractéristique vous permettra d'évaluer pratiquement toute situation. Les règles de base concernant les tests se trouvent dans le **Chapitre 4 : Compétences et talents**. Vous noterez que le MJ est censé déterminer un grand nombre de détails de ces tests. Si c'est à vous que revient la tâche du meneur de jeu, vous devrez savoir prendre des décisions rapides et justes. Voici quelques conseils pour mener les tests de la bonne manière.

Difficulté des tests

La **Table 4-1 : difficulté des tests** de la page 89 reste le couteau suisse du MJ. Ce tableau fort commode peut s'appliquer aussi bien aux tests de compétence que de caractéristique et c'est assurément la table que vous allez consulter le plus souvent en cours de jeu. Sa fonction consiste à vous fournir un outil solide pour vous aider à arbitrer presque toutes les situations sans perdre trop de temps à réfléchir ou à feuilleter à droite et à gauche. En tant que MJ, la première question que vous devez vous poser quand un test se présente est la suivante : quelle est la difficulté de la tâche ?
La table proposée est succincte, ce qui est intentionnel. *WJDR* pourrait vous donner des dizaines de pages de modificateurs estimés au détail près ; cette approche ne ferait que ralentir le jeu. La philosophie des règles de *WJDR* consiste à donner tous les pouvoirs au MJ, mais cela vous impose également la responsabilité de vous montrer juste et d'assurer l'aspect divertissant. Il est donc de prime importance que votre arbitrage demeure juste et impartial.

De nombreux facteurs peuvent influer sur la difficulté d'un test. Voici certains aspects à prendre en compte quand vous estimez une difficulté :

Temps. Le personnage tente-t-il son action dans la hâte ou prend-il son temps ? Le temps est souvent essentiel, l'empressement pouvant avoir de graves conséquences.

Équipement. Le personnage dispose-t-il des bons outils pour accomplir la tâche ? Si tel n'est pas le cas, a-t-il une solution de rechange ? Certaines tâches peuvent s'avérer tout bonnement impossibles sans un instrument approprié.

Distractions. Le personnage est-il distrait par quoi que ce soit ? Toutes sortes de choses peuvent briser sa concentration (bruits, mouvements, odeurs, etc.).

Compétences complémentaires. La compétence d'un personnage dans un certain domaine peut favoriser l'accomplissement d'autres tâches. Ainsi, un personnage connaissant la langue classique traduira plus facilement un document écrit en tiléen.

Assistance. Le personnage est-il aidé par quelqu'un ? L'assistance de compagnons peut parfois faire la différence.

Environnement. Le personnage se trouve-t-il dans un milieu dangereux ? Le climat, l'obscurité et le cadre naturel peuvent tous affecter les tests.

• L'estimation globale

Une fois que vous avez pris tous ces paramètres en compte, il va falloir les condenser et en extraire un modificateur de difficulté global pour le test correspondant. Il n'existe pas de formule miracle pour cette opération. Vous devez simplement faire confiance à votre intuition et à votre sens de l'équité. Il est également important que vous vous décidiez rapidement pour que la partie ne perde pas son rythme.
Une fois que vous avez fixé la difficulté, informez-en le joueur. Les talents du personnage peuvent encore modifier le test, mais c'est au joueur de se souvenir de ces détails.

Tests et estimation du temps



Le temps reste un autre domaine sur lequel il vous faudra régulièrement trancher. Plus simplement : combien de temps faut-il pour tenter tel ou tel autre test ? En situation de combat, cela s'exprime normalement en actions (actions gratuites, demi-actions et actions complètes). Rappelez-vous qu'un round entier ne dure que dix secondes, une période qui limite ce qu'on peut accomplir.

Les actions hors combat peuvent couvrir à peu près n'importe quelle durée. Tout revient à définir ce qui semble le plus adapté à la situation. Se souvenir d'un fait grâce à un test de Connaissances académiques (histoire) ne prend qu'une seconde, tandis qu'un test de cette même compétence visant à retrouver la biographie d'un obscur prince peut





représenter des heures, voire des jours de travail. Rappelez-vous également que certaines tâches peuvent exiger plusieurs tests réussis, ce qui vous confère un autre moyen de contrôler la durée correspondante.

• Nouvelles tentatives

Les joueurs qui ratent un test demandent fréquemment s'ils peuvent le retenter. En situation de combat, la réponse est généralement oui, dans la mesure où chaque nouvelle tentative correspond à une ou plusieurs actions supplémentaires qui, forcément, empêchent de faire autre chose. Hors combat, c'est à vous de décider au cas par cas. Soyez cependant conscient que de laisser les joueurs relancer les dés jusqu'à ce qu'ils obtiennent le résultat escompté peut vite s'avérer lassant. Quand une telle situation se présente, quatre options s'offrent à vous :

1. Autoriser d'autres tentatives sans malus. C'est l'option naturelle pour les personnages effectuant des tests de compétence étendus.
2. Autoriser d'autres tentatives avec un malus de -10% par test supplémentaire (-10% pour le deuxième test, -20% pour le troisième, etc.). Cette option permet aux personnages de rattraper un mauvais jet, tout en limitant le nombre de tentatives.
3. N'autoriser une nouvelle tentative que si les conditions évoluent. Un personnage qui n'arrive pas à escalader une falaise verticale, par exemple, ne pourra réessayer que s'il se présente à nouveau devant elle avec un grappin ou si les conditions climatiques s'améliorent. Cette option force les joueurs à se montrer inventifs et reste plus attrayante que de jeter les dés encore et encore.
4. Ne pas autoriser de nouvelle tentative. Cela coule de source dans certains cas, mais a également l'avantage d'accélérer le jeu.

Tests de Peur et de Terreur

Il existe dans le Vieux Monde des horreurs proprement innommables, capables de vous paralyser de frayeur. Quand les PJ rencontrent certains monstres ou assistent à certaines scènes, ils peuvent se retrouver submergés d'effroi. Ces cas de figure sont gérés par deux variantes spécifiques des tests de Force Mentale : la Peur et la Terreur. La **Table 4-1 : difficulté des tests** peut également modifier les tests de Peur et de Terreur, comme elle le fait pour ceux de compétence et de caractéristique.

• La Peur

Quand un personnage se trouve face à une créature ou à une scène provoquant la Peur, il doit effectuer un test de Force Mentale. Une réussite indique que la peur est surmontée et n'engendre aucun effet additionnel. Un personnage qui rate ce test de Peur, en revanche, est considéré comme effrayé, c'est-à-dire qu'il ne peut pas se déplacer, se battre, esquiver ou entreprendre la moindre action pour le round en cours. Au cours du prochain round, il pourra tenter un autre test de Peur, entraînant les mêmes conséquences. Le processus se répète jusqu'à ce que le personnage réussisse enfin un test ou que l'objet de sa peur disparaisse (le monstre est tué, l'horrible autel brûlé, etc.).

• La Terreur

Certains monstres et spectacles sont à ce point épouvantables qu'ils peuvent ébranler la santé mentale du personnage. Quand un personnage se trouve face à une chose capable de provoquer la Terreur, il doit effectuer un test de Terreur. En cas de réussite, il surmonte sa terreur et ne subit aucun autre effet. En revanche, s'il rate le test, le personnage reçoit 1 point de Folie (cf. pages 200-209) en plus d'être considéré comme terrorisé. Un personnage terrorisé doit s'enfuir à toutes jambes jusqu'à être hors de vue du monstre ou de la scène provoquant la Terreur. S'il ne peut courir, il se recroqueville sur lui-même ou entre dans un état proche de la catatonie, ce qui le rend sans défense (cf. **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**). Au cours du round suivant, le personnage peut tenter un nouveau test de Terreur, entraînant les mêmes conséquences. Le processus se répète jusqu'à ce que le personnage réussisse un test ou que l'objet de sa peur disparaisse de sa vue.

• Horreurs du Vieux Monde

Quelles sont donc ces choses qui suscitent la Peur et la Terreur ? Il s'agit avant tout des monstres. Ce détail est systématiquement indiqué dans le profil de la créature, ce qui est suffisamment clair. La seconde catégorie de causes d'effroi est bien plus vaste et fait appel au jugement du MJ. Parmi les situations qui pourraient engendrer la Peur, on peut compter les charniers de corps, les rituels blasphématoires ou impies, les visions fugitives des Royaumes du Chaos, etc. Certaines de ces scènes peuvent également engendrer le gain de points de Folie (au-delà même de celui qu'impose un test raté de Terreur). Reportez-vous à la page 200 pour plus de détails sur la folie.

LES POINTS DE DESTIN

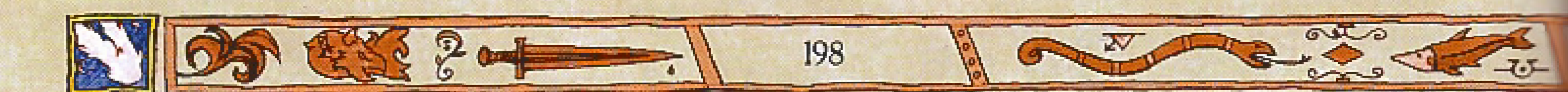
Comme nous l'avons dit plus tôt dans ce livre, les personnages joueurs évoluent un cran au-dessus du citoyen de base de l'Empire. Le simple courage nécessaire à l'adoption d'une vie d'aventure suffit à les distinguer. Les points de Destin les rendent encore plus spéciaux.

Les personnages dotés de points de Destin sont voués à une destinée extraordinaire. Les dieux leur réservent de grandes choses. Leur destin ultime reste cependant un mystère et rien ne garantit qu'il sera glorieux, prospère ou même agréable. Il n'en reste pas moins que les PJ ont ce petit quelque chose qui leur permet de survivre à des périls suffisants pour sonner le glas de moindres gens. Cette destinée est illustrée par les points de Destin, qui permettent aux PJ de s'extraire miraculeusement de certaines situations, comme dans toutes les bonnes histoires. Les aventuriers de *WJDR* peuvent esquiver d'un cheveu un bloc rocheux, survivre à une chute de falaise en s'accrochant in extremis à un arbrisseau providentiel, traverser une volée de flèches en courant sans subir la moindre éraflure, etc. C'est grâce à ces coups de pouce du destin que les joueurs vont faire prendre des risques à leurs personnages et ainsi accélérer le jeu, tout en le rendant encore plus palpitant.

Comme le montre le **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements**, les combats se déroulant dans le Vieux Monde ne sont pas une sinécure. Ceci est à la fois dû au fait que les combats de la vie réelle sont effectivement dangereux, mais aussi parce que combattre pourrait facilement devenir la solution de facilité et pousser les joueurs à éviter les issues plus subtiles, comme celles qui consistent à réfléchir ! Mais de toute évidence, il arrivera que l'affrontement s'avère inévitable et, même sans sortir des sentiers battus, les personnages risquent fort de mourir si leurs joueurs n'apprennent pas la prudence. Les points de Destin peuvent ainsi offrir une seconde chance aux joueurs impétueux, ainsi qu'aux malchanceux. Il va de soi que le joueur qui persistera à se précipiter dans toutes les situations en faisant de grands moulinets avec son épée se trouvera rapidement à cours de points de Destin et une mort aussi froide que permanente attendra inévitablement son personnage. La plupart des joueurs intégreront rapidement le concept et réaliseront que l'enthousiasme excessif n'est pas forcément la meilleure approche.

Utilisation des points de Destin

Un personnage peut dépenser un point de Destin au moment de mourir, que ce soit au combat, sous le coup d'un piège ou d'un accident, des suites d'un empoisonnement ou d'une maladie, ou en toute autre circonstance. Alors, au lieu de trépasser, le personnage perd définitivement un point de Destin et le MJ doit inventer un moyen d'assurer sa survie.



Vous pouvez également autoriser vos joueurs à recourir aux points de Destin pour éviter de se faire estropier. Nombreux sont les effets critiques à engendrer la perte de membres, susceptible d'handicaper grandement un personnage cher. Dépenser un point de Destin pour éviter une telle issue paraît tout à fait approprié.

Interprétation des points de Destin

Quand un personnage dépense un point de Destin, c'est au MJ de trouver une solution pour éviter la mort du PJ. À n'en pas douter, le joueur concerné ne sera pas avare en suggestions de tout genre, mais vous devez vous assurer que le personnage n'y gagne pas trop dans la transaction. Il doit survivre à la situation, mais le point de Destin ne doit rien lui apporter de plus. Il sera parfois difficile de trouver un deus ex machina crédible dans le feu de l'action. Voici donc quelques suggestions.

• Combat

Voici un exemple à ne pas suivre sur la manière de gérer les points de Destin en situation de combat :

Exemple : *Clem Souchecomté lutte âprement contre une bande de mutants du Chaos. Il est réduit à 0 point de Blessures et le coup critique qui vient de tomber indique que sa tête va être tranchée par un coup de hache magnifiquement exécuté. Le joueur de Clem dépense un point de Destin. Le MJ ignore les effets critiques mais Clem reste à 0 point de Blessures, si bien que le prochain coup reçu par Clem sera un coup critique, ce qui l'obligera à dépenser un autre point de Destin…*

À ce rythme, Clem aura dilapidé ses trois points de Destin en autant de rounds, si bien que le seul apport de la règle sera d'avoir retardé sa mort de trois rounds.
Voici un exemple plus approprié :

Exemple : *Clem reçoit une attaque qui le réduit à 0 point de Blessures. Le coup est asséné au corps et le résultat critique annonce une mort immédiate. Clem dépense un point de Destin et le MJ lui explique que tout devient subitement noir. Pendant que le joueur se demande ce qui s'est passé, le MJ note que Clem a été frappé par le plat de la lame, qui l'a projeté contre le mur la tête la première, avant de perdre connaissance. Il ne se réveillera que quelques heures plus tard (toujours avec 0 point de Blessures), soigné par ses camarades victorieux, emprisonné dans l'antre des mutants avec ses camarades vaincus ou laissé pour mort, dépouillé de tout son équipement et de tous ses objets de valeur au milieu de nulle part.*

L'astuce consiste à puiser dans votre imagination. Ce peut également être un bon moyen de recentrer les choses au cas où vos joueurs se seraient éloignés de la bonne marche de l'histoire. C'est à vous, en tant que MJ, de décider où et quand les joueurs reprennent connaissance, profitez-en donc. Si, par exemple, les aventuriers étaient passés à côté d'un indice vital sur le repaire du nécromant maléfique, ils pourront se réveiller dans un petit village, après avoir été retrouvés inertes dans la forêt. En même temps qu'ils les soignent, les villageois pourront leur parler de la tour noire de l'autre côté des bois, depuis laquelle on peut entendre des cris horribles chaque nuit, ou des tombes récentes que l'on a retrouvées éventrées, apparemment de l'intérieur…

Certaines choses sont à surveiller. N'oubliez pas que, si les joueurs savent pertinemment que le personnage qui a dépensé un point de Destin n'est pas mort, leurs personnages, eux, l'ignorent. Vous devez vous assurer que les joueurs en tiennent compte. Évitez également tout acharnement de votre côté. Si un personnage semble mort, l'orque ou le mutant qui l'a terrassé va naturellement l'oublier et passer à l'adversaire suivant, au lieu de lui administrer quelques coups de poignard bien placés pour s'assurer que le boulot est fait.

• Pièges et accidents

Quand un personnage dépense un point de Destin pour éviter d'être tué par un piège ou quelque autre coup du sort, deux approches différentes permettent de déterminer ce qui se passe après :

> Les épieux, les pointes, la chute de pierres ou autre manquent leur cible d'un rien, égratignent l'armure du personnage, peut-être même en détruisant son sac à dos ou quelque autre objet, mais le PJ est indemne.
>
> Le personnage est empalé, écrasé par les pierres ou autre, mais il s'en sort. Il sera peut-être étourdi pendant quelques secondes et une partie, sinon l'intégralité de son équipement est anéantie, mais il réchappe de justesse à ce qui aurait dû être une péripétie fatale.

• Poison et maladie

Quand un personnage dépense un point de Destin pour éviter de succomber au poison ou à la maladie, les effets en sont miraculeusement jugulés au moment où le personnage se trouve aux portes de la





mort et un rétablissement normal (« optimisé » comme d'habitude par des soins médicaux) peut commencer dans la foulée.

Exemple : *Clem Souchecomté a été blessé par une arme enduite de poison brise-cœur (cf.* ***Chapitre 5 : L'équipement****). Il rate son test d'Endurance et devrait donc mourir en l'espace de 2d10 rounds. En s'acquittant d'un point de Destin, Clem peut survivre à l'empoisonnement. Le MJ décide alors que le poison était dilué et rend seulement Clem inconscient, sans le tuer.*

Gain de points de Destin

Les points de Destin restent indéniablement une ressource précieuse de *WJDR*. La question que l'on peut évidemment se poser est : comment un personnage peut-il en gagner d'autres ? Quand un personnage réussit à repousser une menace majeure, vous pouvez lui accorder un point de Destin en même temps que les points d'expérience traditionnels. La menace doit être significative et il doit apparaître que, sans l'intervention du personnage, un désastre épouvantable se serait présenté. Ne laissez pas quelques joueurs péremptoires vous convaincre que balayer quelques dizaines d'adorateurs du Chaos d'un culte rentre dans ce cadre.
Les personnages ne peuvent en aucun cas troquer des points d'expérience contre des points de Destin. Jamais, jamais, quels que soient les conditions ou l'enthousiasme ambiant. Si les points de Destin ne figurent sur aucun plan de carrière, c'est qu'il y a une raison.

PNJ et points de Destin

En règle générale, les PNJ n'ont pas de points de Destin. L'une de leurs fonctions, comme nous l'avons dit plus haut, est justement de permettre de distinguer les PJ du reste du monde.

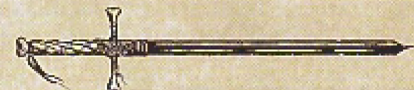
En revanche, vous pouvez attribuer des points de Destin à un PNJ dans certaines circonstances. Disons par exemple que vous développez un PNJ dont le rôle est d'accabler l'existence des PJ pendant plusieurs parties ; un grand méchant de la stature d'Archaon, Seigneur de la Fin des Temps. Les joueurs pourront penser avoir vaincu leur ennemi, mais en dépensant un point de Destin, le général du Chaos survit et prépare les représailles. Après un certain temps, suffisant pour se rétablir, se rééquiper et recruter de nouveaux séides dévoués, il réapparaît au moment opportun pour prendre sa dévastatrice revanche.

Ce genre de traitement mérite cependant d'être gardé pour les occasions spéciales. Sans cela, vous aurez vite fait de démoraliser vos joueurs si le moindre adversaire qu'ils rencontrent prend l'habitude de réapparaître pour les tuer après être « mort » trois ou quatre fois.

Cependant, si vous donnez quelques points de Destin à l'ennemi principal de la campagne et à lui seul, et que vous le faites réapparaître une ou deux fois pour se venger, vous maintiendrez efficacement la pression sur les PJ.

Assurez-vous cependant que les joueurs ne s'en rendent pas trop compte ou ils s'empresseront de démembrer et de brûler tous les corps pour « plus de précaution », ce qui n'est pas souhaitable.

Montrez-vous imaginatif lorsqu'il s'agit d'arbitrer l'utilisation des points de Destin, car cet aspect peut contribuer grandement à la tension et au plaisir du jeu. Montrez-vous également avare dans leur attribution. Chaque point de Destin offre une vie supplémentaire au personnage, ce qui en fait une denrée très puissante et précieuse. Si vous vous montrez trop prodigue, les joueurs vont rapidement adopter une approche intrépide, voire écervelée, ce qui dépréciera aussi bien le concept de points de Destin que le jeu lui-même.



LA FOLIE

Au cours de leur existence mouvementée, les aventuriers peuvent s'attendre à être poignardés, découpés, tranchés, brûlés, transpercés, empalés, estropiés et mutilés. Ils sont également à peu près certains de se retrouver face à des mutants effroyables et d'assister à des scènes d'horreur, de carnage ou de torture, à des rituels impies, des déploiements de créatures maléfiques et autres manifestations du Chaos plus dérangeantes encore. Après tout cela, rien d'étonnant à ce que bon nombre d'entre eux finissent fous.

La folie se présente comme un instrument que le MJ peut utiliser pour renforcer l'aspect rôle et interprétation de ses parties de *WJDR*. L'idée consiste à explorer ce qui peut bien se passer dans la tête de personnages qui traversent tant de stress et de traumas au cours de leurs aventures.

Les répercussions dépendent directement de ce que la force d'âme de l'aventurier peut supporter. Imaginez le cerveau d'un boxeur après cent combats, puis après deux cents combats. Vous voyez où nous voulons en venir. Le stress et les traumatismes psychologiques finiront forcément, au bout d'un moment, par provoquer des désordres mentaux non négligeables.

Est-il vraiment amusant de jouer un personnage perdant la raison ? Eh bien oui ! Dans un univers féroce d'aventures périlleuses, la démence fait ainsi partie de la vie. Il s'agit assurément d'une perspective sinistre, régie par l'aliénation et pouvant probablement déboucher sur la mort, mais tout cela reste dans l'esprit du jeu.

La folie n'entraîne pas forcément la fin de l'existence de votre personnage. Considérez simplement que le jeu vous lance un défi d'interprétation. Des scènes mémorables peuvent ressortir de moments où un personnage fou tente de surmonter sa démence ou quand il succombe finalement à son désordre psychologique.

Le MJ ne doit pas non plus oublier qu'une aventure, voire une campagne, peut se construire autour de la quête d'un remède contre la folie de l'un des membres du groupe. Enfin, si les règles de la folie ne plaisent pas au MJ ou aux joueurs, vous n'êtes aucunement tenu de les appliquer, car au final, ce jeu reste votre jeu.

Les points de Folie

Les points de Folie (PF) mesurent la santé mentale. Plus un personnage a de points de Folie, plus il se rapproche de l'instabilité psychologique. Voici les différentes manières d'acquérir des points de Folie :

1. **Coups critiques.** Les personnages reçoivent 1 point de Folie à chaque fois qu'ils sont victimes d'un coup critique. Ce point ne disparaît pas quand les blessures sont soignées. Il est donc possible d'accumuler beaucoup de points de Folie de cette manière.
2. **Terreur.** Chaque fois qu'un personnage rate un test de Terreur, il reçoit 1 point de Folie (cf. page 198).
3. **Autres.** Les personnages peuvent aussi gagner des points de Folie après avoir vécu un événement particulièrement horrible, à la discrétion du MJ. Parmi ces causes, on peut inclure les suivantes : être torturé, coincé dans une fosse avec des rats affamés, griffé par des mutants terrifiants, se retrouver incapable de sauver un ami ou un être aimé, rencontrer un zombie ou un démon, découvrir par hasard l'iconographie dérangeante du Chaos.

Le MJ devrait déterminer à l'avance combien de points de Folie risquent les personnages, avant de leur faire tenter un test de Force Mentale. Si le test est réussi, le personnage ne reçoit aucun point de Folie, mais s'il est raté, le PJ acquiert le nombre de points qu'avait décidé le MJ. Il existe plusieurs méthodes pour déterminer le nombre de points de Folie encourus :










Un nombre fixe de points (1, 2, 3 et ainsi de suite, mais généralement pas plus de 6, en dehors des événements exceptionnels dont la portée dépasse l'entendement, comme la rencontre avec un prince démon).

Un nombre de points déterminé par le résultat du test de Force Mentale, en général 1 point par degré d'échec.

Un nombre aléatoire. 1d10 reste trop élevé en dehors des circonstances les plus effroyables. 1d10/2 suffit largement pour la plupart des situations.

Dès qu'un personnage a reçu au moins 6 points de Folie, il doit procéder immédiatement à un test de Force Mentale. Si le test est réussi, rien ne se passe, mais le total de points de Folie du personnage reste le même et il devra refaire un test la prochaine fois qu'il recevra un point de Folie supplémentaire. Quand le test est raté, le personnage souffre d'un désordre psychologique, mais perd du même coup 6 points de Folie.

Un échec à ce test de Force Mentale engendre ainsi une sorte de fissure psychologique illustrée par l'apparition d'un trouble mental. Le MJ doit faire attention en choisissant le trouble conféré au personnage. Pour plus de conseils sur la manière de sélectionner les désordres psychologiques, reportez-vous à la fin de cette rubrique. S'il n'est pas possible de choisir un désordre sur mesure (ou si le MJ a un accès de paresse ou n'est pas d'humeur), déterminez sur la **Table 9-1 : troubles mentaux** un désordre de la liste que vous trouverez ci-après.

La folie dans le Vieux Monde

Les habitants du Vieux Monde éprouvent de l'aversion, de la méfiance et de la peur à l'égard de tout ce qui peut évoquer la folie. La croyance actuelle veut que la folie soit provoquée par le Chaos qui, s'il peut transformer le corps, est tout aussi capable de déformer l'âme et l'esprit. C'est ainsi que la démence est perçue par beaucoup comme une simple mutation de l'intérieur. Néanmoins, il existe une dangereuse minorité de fanatiques sachant se faire entendre et prétendant que la folie n'est rien d'autre qu'une possession par les démons.

Les déments sont tolérés dans les petites communautés, du moment que leur trouble se manifeste sans malfaisance, et leur condition inspire la pitié ou la moquerie. Ces « idiots du village » sont généralement traités avec bienveillance ou, du moins, ne sont pas activement persécutés. En revanche, les fous furieux et autres individus étranges et agressifs présentant des troubles sont systématiquement expulsés des villes et des cités par la populace effrayée (s'ils sont tués par les pierres qu'on leur jette, personne ne les pleurera). Les gens restent à distance de ces personnes, car nombreux sont ceux qui croient que la folie est contagieuse.

Il est à noter qu'aucun des troubles mentaux pouvant affecter les PJ n'est profitable d'une manière ou d'une autre, et que les comportements étranges qu'ils induisent ne seront jamais perçus comme divertissants ou susceptibles de provoquer la compassion des personnes au bon cœur.

Les répurgateurs et les fanatiques ne montrent aucune tolérance à l'égard des individus présentant des troubles mentaux, situation assez ironique quand on pense que nombre de ces personnes souffrent elles-mêmes d'hallucinations paranoïaques. Ces personnages un peu trop zélés sont fermement convaincus qu'un démon du Chaos réside de façon permanente dans l'enveloppe corporelle du malade, ayant détruit l'esprit de l'hôte précédent. Ces infâmes simulacres doivent être éradiqués au fil de l'épée, par les flammes ou par les flots. Une poignée de répurgateurs s'accroche à l'espoir que l'esprit du possédé reviendra une fois que le démon sera anéanti, mais la plupart ne voient là qu'un optimisme purement sentimental.

Mais tout n'est pas perdu pour les individus dérangés. Les prêtres de Shallya offrent un point de vue aussi ferme que dissident sur la question de la folie. Bien qu'ils n'en connaissent pas bien l'origine, ces prêtres estiment que leur déesse considère la démence comme un autre type de maladie que ses fidèles ont le devoir de guérir. Car si la folie résiste à tous les traitements séculaires, on connaît des cas où la magie divine s'est montrée en mesure de faire disparaître les troubles d'un individu. Bien entendu, ce courant de pensée est considéré comme hérétique par d'autres.

Il existe également un groupe très réduit et dispersé de médecins qui, par simple curiosité ou par ambition, refuse d'accepter les superstitions actuelles à propos de la folie. Ces docteurs ont leur propres conceptions de ce qui provoque la folie et de ce qui en guérit, mais ils sont plutôt discrets sur leurs expériences et s'assurent que leurs recherches se déroulent dans le plus grand secret. Personne n'a envie d'entendre un répurgateur frapper à sa porte. La plupart des traitements administrés par ces docteurs paraissent scandaleux, dangereux et étranges, comme avaler du poison ou percer des trous dans le crâne.

L'idée que quelqu'un puisse être dépendant à l'alcool ou aux drogues reste un concept inexistant dans le Vieux Monde. Il existe bien quelques prêtres en croisade contre les méfaits de la boisson, mais ils condamnent invariablement la substance et jamais les ivrognes. Rares sont d'ailleurs les personnes à prendre les élucubrations de ces prêtres au sérieux.

TABLE 9-1 : TROUBLES MENTAUX

Jet	Trouble	Jet	Trouble
01-05	Bête intérieure	46-50	Idées venimeuses
06-10	Cœur du désespoir	51-55	Lunatique
11-15	Cœur perdu	56-60	Main du démon
16-20	Corruption du Chaos	61-65	Mandragorite
21-25	Délire héroïque	66-70	Persécutions impies
26-30	Désespéré et fataliste	71-75	Putréfaction dévorante
31-35	Esclave du jeu	76-80	Pyromanie
36-40	Grande peur	81-85	Rage blasphématoire
41-45	Hôte du démon	86-90	Rupture cérébrale
		91-95	Soif insatiable
		95-00	Surins de la mémoire



Affaires de famille

« La puanteur de l'asile de fous était indescriptible. Johann appliqua le mouchoir parfumé sur ses narines, ce qui ne suffisait même pas à masquer l'odeur. Il se dirigea vers l'intendant des lieux.

— Pardonnez-moi pour ma franchise, mais cet endroit ressemble à une prison.

L'intendant, un homme laid aux dents ébréchées et au teint jaunâtre, prit placidement la remarque.

— C'est pour leur bien, votre seigneurie. Ils sont enchaînés pour ne pas blesser leurs camarades ou le personnel.

Johann était obligé d'admettre que ce raisonnement tombait sous le sens, mais il n'aimait pas l'idée que son frère pût moisir ici, aussi dément fût-il. Malgré tout, son aîné enfermé ici, il se retrouvait désormais héritier de la fortune familiale. Le malheureux à l'esprit brisé ne ferait de toute façon pas la différence.

Le noble plaça une bourse entre les mains de l'intendant.

— J'espère que ceci suffira à assurer la qualité des soins de mon frère. Je ne veux pas qu'il souffre.

— Ne craignez rien, votre seigneurie, répondit l'intendant, simulant la déférence. Nous nous occuperons de tout. »

La consommation de drogues reste essentiellement privée et clandestine. Les toxicomanes sont issus de toutes les classes sociales du Vieux Monde, et les drogues fréquemment utilisées lors de cérémonies religieuses ou sur le champ de bataille. Ceci dit, la dépendance créée par la drogue reste un phénomène méconnu, même parmi les médecins, et les bienfaits curatifs de nombreuses substances semblent faire oublier les risques d'effets secondaires. La drogue n'est pas aussi accessible pour le public que ne l'est l'alcool et seuls quelques érudits éclairés ont jusqu'ici corrélé sa consommation avec le crime, la pauvreté et la folie.

Les fidèles du Chaos s'intéressent également aux aliénés. Ils pensent également que la folie est l'œuvre du Chaos, mais considèrent que les troubles mentaux sont une sorte de bénédiction, à l'instar des mutations. Ils pensent que les fous recèlent une grande intuition, des pouvoirs divinatoires et peut-être même la capacité de communiquer directement avec les dieux du Chaos. Les adeptes de Tzeentch, en particulier, affectionnent tout particulièrement les déments, car ils sont persuadés que la distorsion de l'esprit n'est rien d'autre qu'un don venu directement de leur dieu. Ces adorateurs du Chaos procèdent à des enlèvements d'individus ayant perdu la raison en vue d'études, d'expériences et de rites impies. Rares sont ceux qui survivent à ces attentions.

Troubles mentaux



• Bête intérieure

Le Vieux Monde demeure une terre terrible et dangereuse. Un aventurier y passe l'essentiel de son existence à se battre et à tuer, tout en assistant à des scènes à ce point dérangeantes qu'elles peuvent rendre fou. Un personnage habité par la bête intérieure a mené une vie si brutale qu'elle en a empoisonné son esprit, jusqu'à lui faire croire que des concepts comme l'amour, l'amitié, la vérité et l'autorité n'ont aucun sens, que les gens ne comptent pas et que la seule chose qui vaille la peine reste sa propre satisfaction immédiate.

Un personnage ayant cédé à la bête intérieure est également incapable du moindre sentiment de culpabilité, ignore les conséquences de ses actions et ne se soucie aucunement de sa sécurité ou de celle des autres. Il s'ennuie très vite et ne tolère aucune forme de frustration. Il finit par devenir un menteur aussi habile que malfaisant et recourt à la tromperie aussi bien pour son plaisir que pour son profit.

En résumé, il n'hésitera pas à mentir, tricher, voler, torturer et tuer pour obtenir ce qu'il veut. Le comportement cruel et dépravé engendré par ce désordre psychologique est considéré comme inacceptable par la société et la loi, ainsi que très probablement par les autres membres du groupe d'aventure du personnage. Les MJ doivent réaliser qu'un personnage présentant ce trouble risque de bouleverser le fonctionnement du groupe. Par ailleurs, alors que le personnage ne réfléchit jamais aux retombées de ses actes, le MJ est, lui, censé les anticiper.

Le personnage est assuré de finir criminel à un moment ou un autre, d'escroquer, de voler la mauvaise personne ou de tuer un individu dont les alliés vont chercher à se venger. Il passera probablement le reste de son existence à être pourchassé par des personnes et des organisations en quête de justice ou de représailles. S'il est pris, il aura le choix entre l'emprisonnement, la corde et un millier de fins plus affreuses encore.

• Cœur du désespoir

Un personnage présentant ce trouble agit dans l'illusion qu'il est une personne inutile, incapable de faire quoi que ce soit de valable et évoluant dans un monde qui s'oppose toujours à lui. Il est persuadé que chaque action est vouée à l'échec et perd rapidement tout espoir d'améliorer les choses.

Ce qui le rendait autrefois joyeux lui paraît aujourd'hui insipide et il fait son possible pour éviter amis et parents. Le cœur du désespoir lui pèse telle une ancre malveillante, jusqu'à ce qu'il décide enfin que le suicide reste la seule manière de mettre fin à ses souffrances.

Un personnage victime du cœur du désespoir est d'une compagnie très pénible. Il se montre incapable du moindre enthousiasme et mine le moral des autres par son attitude déprimante. En raison de son trouble, il perd 1d10 points de Sociabilité de manière permanente. Il doit également réussir un test de Force Mentale chaque fois qu'il reçoit un point de Folie, sans quoi il devra se cacher du reste du monde pendant 2d10 jours. Pendant une telle période, il refusera de sortir et ne se laissera pas convaincre par ceux qui tenteront de le faire agir autrement.

Un personnage souffrant de ce mal qui reçoit 6 points de Folie supplémentaires doit tenter un test de Force Mentale. En cas d'échec, au lieu d'acquérir un nouveau trouble, il tentera de mettre fin à ses jours. Sa détermination à mourir est ferme et il préparera tout pour que l'acte final intervienne dans les plus brefs délais. Il attendra le meilleur moment, quand personne ne sera là pour l'en empêcher, et se tournera vers la méthode qui comporte le moins de chances de survie accidentelle.

Le suicide n'est pas contraire aux lois du Vieux Monde, mais toute tentative ne manquera pas d'alerter les amis et la famille du personnage, ainsi que le clergé local.

• Cœur perdu

La vie d'aventurier est à la fois brutale est angoissante. Le corps est lacéré, estropié, tandis que l'âme est constamment assaillie par des images d'horreur et de blasphème. Mais où est l'amour dans tout cela ?

Quand un personnage est poussé à devenir un cœur perdu, il agit avec la conviction intense qu'une personne, généralement de renom ou d'un rang social supérieur, l'aime tendrement. Nobles, artistes célèbres, commerçants influents, hommes de loi, chevaliers templiers, sorciers et prêtres constituent tous d'excellents objets potentiels pour cette obsession. Certains personnages peuvent même en arriver à croire que la personne qui les aime n'est autre que la Reine de Glace de Kislev ou l'Empereur Karl Franz en personne. Dans presque tous les cas, cet amant imaginaire ne connaît même pas l'identité du personnage, sans même parler de l'aimer en retour.

Le cœur perdu fait tout ce qui est en son pouvoir pour s'approcher de l'être aimé, lui envoie des lettres d'amour compromettantes, espionne le moindre de ses mouvements, le harcèle directement par des déclarations déplacées, généralement suivies de sinistres menaces à peine voilées sur ce qu'il adviendrait si ses ardeurs n'étaient pas retournées.

Le cœur perdu est convaincu de recevoir des déclarations secrètes de la part de l'objet de son désir, parfois sous la forme de missives (écrites, cela va de soi, en encre invisible), de signaux cachés délivrés par des serviteurs déguisés ou imaginaires, de messages secrètement intégrés dans une annonce publique (aussi bien écrite qu'orale), de codes étranges dans les paroles de chansons populaires, de pièces de théâtre






ou de spectacles de marionnettes, et enfin, par le biais d'une sorte de télépathie magique. Quel que soit le moyen employé, le message reste le même : « je vous aime, vous êtes la perfection, nous devons nous retrouver quelles qu'en soient les conséquences. »

Les individus célèbres ou de rang élevé s'entourent de gardes du corps armés, dont la patience à l'égard des fous furieux atteint vite ses limites. Harceler des membres influents de la société est perçu par de nombreux capitaines de garde comme une activité criminelle. Tout comportement étrange a de grande chance d'instaurer la méfiance au sein d'un groupe d'aventuriers. Enfin, revendiquer la réception de messages d'amour secrets de la part de personnalités ne tardera pas à interpeller les répurgateurs, comme la plupart des signes ostentatoires de folie.

• Corruption du Chaos

L'exposition à la malepierre et à d'autres formes d'énergie du Chaos n'est jamais une bonne chose, car si le Chaos peut transfigurer le corps, il peut aussi dénaturer l'âme des faibles d'esprit. Quand une telle agression se produit sur le cerveau, la mutation qui en résulte est appelée corruption du Chaos.

Pour pouvoir être sujet à la corruption du Chaos, le personnage doit avoir au moins 6 points de Folie, sans souffrir d'un autre trouble mental. Quand il entre alors en contact avec l'énergie du Chaos, il doit immédiatement passer par un test de Force Mentale pour éviter de se retrouver infecté. S'il le rate, il perd ses 6 points de Folie, mais la corruption du Chaos s'empare de son esprit.

Au départ, le personnage subit un malus de 10% dans une caractéristique déterminée au hasard chaque jour. Au bout d'une semaine, il souffre d'un malus permanent de 10% en Sociabilité et commence à développer des idées curieuses, comme : faire sa toilette mène lentement à la mort, toute forme de monnaie est fausse, les animaux l'espionnent, seuls les imbéciles ont besoin de sommeil, garder de la crasse au fond de ses poches tient les elfes à distance, etc.

À l'issue du premier mois, il commence à souffrir d'hallucinations, qui se présentent essentiellement sous deux formes : visuelles et auditives. De tels personnages verront alors les choses prendre une couleur incohérente, les objets inanimés se mettre à bouger, des silhouettes se cacher dans les ombres, des symboles religieux apparaître soudainement sur divers objets ou dans le ciel, ils entendront les animaux parler, etc.
Les hallucinations auditives peuvent également inclure des bruits de pas suivant le personnage, des sifflements, des bourdonnements et des voix. Les voix s'expriment toujours sur un ton autoritaire, ordonnant au personnage d'effectuer une tâche spécifique, comme clamer que la fin du monde approche ou tuer le collecteur d'impôts car il s'agit d'un agent du Chaos. C'est au MJ de décider d'où le personnage a l'impression que ces voix proviennent.
Les choses empirent radicalement durant le deuxième mois. Le personnage subit un malus de -10% dans toutes les caractéristiques, sauf en Sociabilité où le malus s'élève à -20%. Il doit également réussir chaque jour un test d'Endurance pour éviter de subir une mutation. En cas d'échec, il mute lentement, en commençant par les yeux, la bouche et la tête. Une fois que les mutations sont lancées, le personnage n'a plus besoin d'en passer par un test quotidien d'Endurance jusqu'au troisième mois.

Au cours du troisième mois, si le personnage est toujours en vie, il doit tenter un test journalier d'Endurance pour éviter de se transformer en horreur de Tzeentch. En cas d'échec, les derniers vestiges de son esprit sont anéantis, tandis que son corps est victime d'un phénomène extravagant, généralement une rétroversion générale s'accompagnant de la croissance de nombreux bras, jambes et bouches. Le personnage est désormais un enfant du Chaos et n'est plus soumis au contrôle du joueur.

Les répurgateurs, bien sûr, mais aussi les fidèles de Tzeentch se montrent très intéressés par toute découverte de personnes souffrant de la corruption du Chaos.

• Délire héroïque

Quand un personnage est atteint de délire héroïque, il est persuadé d'avoir reçu des pouvoirs spéciaux ou d'être béni d'une intuition supérieure. Il pourra, par exemple, être amené à croire que s'il a survécu à



une attaque d'hommes-bêtes, c'est parce qu'un dieu l'a choisi pour mettre fin à la souffrance des humains en transformant les navets en or. Et si on le laisse recourir à sa grande inspiration ou à ses pouvoirs, le personnage sera convaincu de pouvoir réaliser de véritables miracles capables de rendre le monde meilleur.

C'est au MJ de déterminer la forme de science ou les pouvoirs dont le personnage se croit investi. Parmi les connaissances imaginaires on compte : comment soigner toutes les maladies, débarrasser le monde de la pauvreté, purifier les mutants, éliminer la famine, empêcher les guerres et abolir l'argent. Le personnage passe alors son temps à divaguer sur ces questions, débitant toute une liste de méthodes étranges, grandioses, irréalistes et surtout absurdes devant qui veut bien l'écouter. Il écrira également de longs traités incohérents sur le sujet et tentera de les faire publier.

Quelques pouvoirs supposés : réaliser tous les miracles susnommés d'un simple contact, lancer des sorts, développer des pouvoirs mentaux (lecture des pensées d'autrui, pyrokinésie, télépathie, etc.), marcher sur l'eau, voler, être insensible aux attaques et inventer des machines fantastiques. Dans tous les cas, le personnage est convaincu que ces pouvoirs lui ont été conférés et n'en doutera pas une fraction de seconde, y compris si on lui prouve le plus indéniablement du monde qu'il ne dispose pas de la moindre faculté supérieure.

Une personne qui croit posséder des pouvoirs spéciaux est souvent perçue comme folle, comme il en va de même pour qui passe son temps à prétendre l'impossible en conclusion de divagations désespérantes. Les deux formes de cette démence mettent souvent leurs sujets en grand péril. Il existe pourtant des personnes, généralement quelques malheureux à l'esprit perturbé depuis longtemps, pour suivre un personnage atteint de ce mal dans sa quête illusoire.

• Désespéré et fataliste

Les forces du Chaos sont partout, assaillant sans répit le Vieux Monde de l'extérieur tout en le corrompant de l'intérieur. Les aventuriers sont au cœur de l'action, dans cette bataille sans fin et apparemment vouée







à l'échec. Nombreux sont ceux qui serrent les dents, déterminés à protéger leur idéal de vie, aussi lugubre qu'apparaisse l'issue finale. Et puis il y a ceux qui abandonnent.

Quand un personnage est amené à finir désespéré et fataliste, c'est en général parce qu'il s'est retrouvé exposé à une violence et des horreurs insoutenables qui ont brisés son esprit fragile. Au moment où sa santé mentale le quitte pour toujours, lui vient une révélation accablante. Il est persuadé qu'un puissant dieu, comme Sigmar, lui montre enfin toute la vérité : le monde court vers l'apocalypse. On ne peut rien y faire, c'est pourquoi il est temps de se repentir en attendant la mort.

La plupart des personnages atteints de ce mal partent s'isoler dans de profondes cavernes ou des forêts retirées. Mais certains autres sont persuadés d'avoir reçu pour mission de transmettre le message divin et de prêcher l'apocalypse imminente. Ils deviennent ces individus crasseux et vêtus de loques que l'on croise sur les places des villes ou à la croisée des chemins, clamant la fin du Vieux Monde.

Un personnage désespéré et fataliste croit recevoir en permanence les injonctions de son dieu, lui demandant de transmettre sa funeste parole. Le reste ne compte pas, qu'il s'agisse de gagner de l'argent, de se nourrir ou de se laver. C'est au MJ de décider comment ces messages parviennent au personnage. Quelques exemples : voix imaginaires, visions, rêves symboliques ou combinaison des trois. Ces messages paraissent toujours urgents, indiscutables et catastrophiques. « La fin du monde approche, l'heure du repentir. Purifiez votre âme pour affronter le jugement dernier. »

S'il veut être préparé à l'apocalypse, un personnage désespéré et fataliste devra non seulement faire pénitence, mais également purger son corps et son âme. Les actes les plus propices à favoriser cette démarche résident selon lui dans l'automutilation, dont la forme la plus pratiquée consiste à se flageller le corps à coups de chaîne, de fouet et de lanières de cuir clouté. Il est aussi de son devoir solennel de s'assurer que d'autres personnes se joignent à cette expiation.

Certains généraux, qu'ils soient répurgateurs ou prêtres-guerriers, dupent souvent de tels personnages en les enrôlant dans leur armée pour prendre part à une bataille imminente. Ils persuadent ces âmes perdues que le conflit final se profile à l'horizon et les abreuvent de promesses de mort glorieuse. En réalité, les déments sont utilisés comme chair à canon, déployés sur l'avant des lignes pour tourmenter l'ennemi avant de mourir de terrible manière. Ils gonflent en particulier les rangs des flagellants.

• Esclave du jeu

Un personnage qui devient esclave du jeu est toujours soumis à un désir dévorant de participer à des jeux d'argent. Il en est arrivé à se convaincre que la vie ordinaire était ennuyeuse et déprimante, faite de soucis ridicules et des souvenirs angoissants de toutes les horreurs qu'il a pu voir. En mal de sensations et de prise de risque pour accélérer le passage morne et lent des journées, le personnage se tourne vers les jeux de hasard et bien vite, ne peut se passer de leurs attraits.

Chaque fois qu'un personnage esclave du jeu a une occasion de jouer de l'argent (en passant, par exemple, à côté d'une partie de dés ou en étant invité à jouer aux cartes dans une taverne), il doit réussir un test de Force Mentale pour résister à la tentation de se joindre à la fête.

S'il rate son test, le personnage s'arrête pour jouer et devra effectuer un nouveau test de Force Mentale à chaque nouvelle mise pour tenter de quitter la partie. Qu'il soit en train de perdre ou de gagner, chaque nouvelle mise réduit la valeur de Force Mentale du personnage de -5%. La compétence Jeu n'élimine pas ce malus, ne faisant que lui donner plus de chances de gagner.

Si le personnage se retrouve à cours d'argent tout en continuant à rater ses tests de Force Mentale, il doit continuer à jouer en empruntant davantage ou en misant des objets personnels. Dans les deux cas, il peut se retrouver dans une situation complexe, voire dangereuse.

Un esclave du jeu est presque toujours couvert de dettes et constamment harcelé par ceux qui cherchent à récupérer leur argent, mais également par la loi. Il peut facilement perdre des amis en leur empruntant trop d'argent sans jamais les rembourser. Pire encore, il pourra miser des objets qui ne lui appartiennent pas ou sont considérés comme propriété commune du groupe d'aventuriers (comme une embarcation) sans demander la moindre autorisation. Il se retrouvera alors pris dans une spirale de mensonge pernicieux et de vol pur et simple, qui l'emmèneront tout droit dans les bras de Slaanesh et de ses sbires.

• Grande peur

Le Vieux Monde regorge de choses à craindre, souvent à raison. Les hommes-bêtes, mutants et autres partisans du Chaos sont particulièrement redoutables. Un personnage qui souffre de la grande peur est une personne qui, après une existence violente faites de contacts avec les absurdités du Chaos, finit par succomber à des peurs irrationnelles, comme le fait de croire que l'obscurité le blesse, ou de présenter une phobie totale à l'encontre du tonnerre, des serpents, des chats, du vide, des espaces réduits, des ponts, etc.

La grande peur apparaît comme une phobie débilitante et insurmontable d'un objet ou d'une situation. Il existe bien des choses dont on peut avoir peur, en particulier les divers types d'animaux (rats, araignées, crapauds, chevaux, etc.), les espaces ouverts ou fermés, la lumière du soleil ou les ombres, le sang, les enfants ou les personnes d'une autre race, les plans d'eau, la solitude ou la foule, les poils, la fourrure et les vêtements, les plantes, les objets tranchants et pointus, les sorciers, les prêtres, les médecins, etc.

Un personnage souffrant de la grande peur s'efforce coûte que coûte d'éviter l'objet de ses craintes. S'il devait se trouver en présence de ce qu'il craint le plus, il lui faudrait procéder à un test de Force Mentale. En cas d'échec, il devra fuir la cause de sa phobie immédiatement. S'il se trouve dans l'incapacité de fuir, sa valeur de Force Mentale est réduite de moitié jusqu'à ce qu'il puisse partir. De plus, le MJ est libre de décider qu'une exposition prolongée à l'objet de sa peur oblige le personnage à réussir un autre test de Force Mentale, sous peine de recevoir un point de Folie. En cas de réussite, il subit tout de même un malus de –10% en Force Mentale et en Sociabilité jusqu'à ce qu'il se soit éloigné de ce qu'il craint.

Dans certains cas les plus critiques, le personnage est convaincu que l'objet de ses cauchemars est caché dans tous les recoins, simplement soustrait à sa vue et prêt à l'assaillir dès qu'il baissera la garde. Passer son temps à fuir les rats ou à prétendre que des aiguilles parsèment le sol, prêtes à vous piquer, ne tardera pas à attirer l'attention des répurgateurs.

• Hôte du démon

Dans certains cas, lorsque l'enveloppe extérieur d'un démon est détruite, sa forme éthérée ne retourne pas vers les Royaumes du Chaos. En effet, si toutes les conditions sont réunies, cette forme intangible peut élire domicile dans l'esprit fragile d'un hôte mortel qui ne s'y attend pas.

Voici les conditions qui peuvent amener un personnage à devenir hôte du démon : il doit se trouver dans la même zone qu'un démon qui vient d'être abattu, et disposer d'au moins 6 points de Folie sans présenter de trouble mental. Le démon, qui perçoit la faiblesse de l'esprit du personnage, tente d'entrer par effraction dans son corps, opération qui ne peut réussir que si l'hôte manque un test de Force Mentale.

Si le personnage échoue à son test, il perd 6 points de Folie, tandis que le démon viole et intègre son esprit. Il faut cependant ajouter que, possession aboutie ou non, le personnage demeure totalement inconscient de ce qui vient de lui arriver. De plus, si le personnage se retrouve hôte du démon, il s'avère au départ incapable de trouver une explication rationnelle à ses soudains changements de comportement.

Une fois à l'intérieur, le démon commence sa lutte quotidienne pour prendre le contrôle de l'esprit et du corps du personnage. Ainsi, le personnage doit réussir un test de Force Mentale chaque jour. En cas d'échec, le démon exerce sa considérable influence sur les pensées et les actions du personnage, ce qui altère sensiblement sa personnalité.

Le démon restant une créature du Chaos, il présente les caractères des quatre Dieux Sombres : Khorne, Slaanesh, Nurgle et Tzeentch. Jetez 1d100 puis consultez la table ci-dessous pour déterminer quel est l'aspect du démon qui exerce son contrôle corrupteur.




HÔTE DU DÉMON

1d100	Aspect
01–25	**Khorne.** Le personnage se montre irritable, violent, polémique, méprisant, sanguinaire, sadique et cruel. Il subit un malus de –10% en Sociabilité.
26–50	**Slaanesh.** Le personnage se montre narcissique, indulgent avec lui-même et hédoniste. Il se met également à boire, mentir, jouer de l'argent, voler et rechercher les plaisirs de la chair. Il subit un malus de –10% en Force Mentale.
51–75	**Nurgle.** Le personnage refuse de se laver, ne mange que de la nourriture avariée, entretient ses plaies et ses croûtes, joue avec les insectes, vomit copieusement, cherche le contact des malades et se complait dans la crasse. Il subit un malus de –20% en Sociabilité.
76–00	**Tzeentch.** Le personnage se coupe les cheveux, adopte un nouveau style vestimentaire, parle d'une voix différente, abandonne sans pitié tous ceux qui tiennent à lui, se tourne vers une nouvelle carrière et refuse d'entendre parler de son ancien mode de vie. De plus, il éprouve un besoin irrépressible de bouleverser la situation présente par des paroles et des actes infernaux. Cet aspect se souviendra de ses plans, même lorsqu'il reste inactif, et attendra patiemment de pouvoir mener à bien ses sinistres projets à chaque fois qu'il pourra se manifester. Le MJ peut choisir de contrôler le personnage en tant que PNJ pendant ces moments de possession, qui lui font mener une mystérieuse double vie.

Chacun des aspects du démon exerce son contrôle pendant 1d10 jours. Au début de chaque journée, le personnage a droit à un nouveau test de Force Mentale pour regagner le contrôle de son corps et de son esprit. Une fois l'influence d'un aspect terminée, le personnage retrouve son état normal jusqu'au matin suivant où il doit à nouveau procéder à son test de Force Mentale quotidien pour empêcher le démon de le dominer.

Si un personnage hôte du démon reçoit 6 nouveaux points de Folie et qu'il rate son test de Force Mentale, il n'acquiert pas de nouveau trouble, mais voit plutôt son corps et son esprit totalement possédés, tandis que son âme est bannie vers les Royaumes du Chaos.

• Idées venimeuses

La confiance reste dans le Vieux Monde une denrée fragile et les ennemis sont partout. Un aventurier rencontrera d'innombrables individus prêts à le trahir, le voler, le blesser, voire pire. Même l'Empire regorge de menteurs, voleurs, bandits, fraudeurs, escrocs, hommes de loi, agitateurs, étrangers, répurgateurs, ainsi qu'une horde apparemment illimitée d'adorateurs du Chaos du Chaos se faisant passer le jour pour de respectables citoyens. Rien de surprenant alors à ce qu'un aventurier puisse être amené à croire que tout le monde lui en veut, peut-être même ses amis et ses parents.

Un personnage souffrant d'idées venimeuses se méfie de tout et ses suspicions n'ont jamais le moindre fondement. Il se montre également très secret, susceptible et sans le moindre humour. Il scrute les moindres mots et gestes à l'affût d'un sens négatif à son encontre et évite de parler, de peur que ce qu'il dit soit utilisé contre lui. Il fait preuve d'une jalousie exacerbée et pense que des individus qu'il devrait considérer comme proches sont en réalité des traîtres.

À l'inverse de ceux qui souffrent de persécutions profanes, qui sont persuadés qu'un groupe spécifique de personnes leur veut du mal, les personnages atteints d'idées venimeuses sont convaincus que tout le monde et n'importe qui est capable de leur porter tort d'une manière ou d'une autre. Cependant, ils considèrent d'emblée les êtres différents de lui (que ce soit par la race, la religion ou la nationalité) comme plus suspects.

Bien qu'un tel personnage souffre d'un malus permanent de –10% en Sociabilité, son mal peut se révéler comme une bénédiction voilée. En effet, bien des personnages ont su puiser dans leurs idées venimeuses pour embrasser une carrière de Fanatique, de Répurgateur, de Duelliste, de représentant de la loi ou de prêtre-guerrier.

• Lunatique

Quand un personnage se retrouve pris dans la lunatique, il n'est plus capable de contrôler son humeur et ses émotions devant la monotonie de la vie. Il oscille constamment entre l'euphorie totale et son extrême opposé, le désespoir le plus profond.

Lorsque la roue s'oriente vers le plaisir, le personnage fait preuve d'une énergie considérable, jusqu'à sauter plusieurs nuits de sommeil. Il se montre également très agité et impulsif, dépensant de l'argent qu'il ne possède pas pour acheter des objets extravagants, souffrant d'un jugement diminué, se conduisant de manière déplacée dans ses rapports sociaux et se sentant capable de réaliser n'importe quoi. Dans cet état, il reçoit un bonus de +10% en Agilité, mais subit un malus de –10% en Intelligence et en Force Mentale.

Quand la roue est orientée vers l'épouvante, le personnage refuse de sortir de son lit, dort excessivement tout en se sentant constamment épuisé, s'effondre en pleurs aussi souvent qu'aléatoirement, perd toute motivation, évite famille et amis, se sent désespérément inutile et éprouve un désir grandissant de mourir. Toute forme de consolation est vouée à l'échec et le personnage finit généralement par rejeter ceux qui tentent de l'aider. Quand il est dans cet état, le personnage subit un malus de –10% en Agilité, Force Mentale et Sociabilité.

Pour déterminer avec quelle humeur le personnage entame une aventure, jetez 1d10. Un résultat de 1–5 indique la roue du plaisir pour 1d10 jours, suivie de la roue de l'épouvante pour 1d10 jours de plus. Un résultat de 6–10 indique 1d10 jours de roue de l'épouvante, puis 1d10 jours de roue du plaisir, et ainsi de suite. Servez-vous de cette méthode à chaque fois que vous aurez besoin de déterminer l'humeur du personnage, jusqu'à la fin de sa vie, à moins qu'il ne soit guéri.

Un personnage évoluant sur la roue du plaisir risque d'avoir des soucis avec la loi, d'accumuler les dettes, de commettre des stupidités aux retombées regrettables ou de se blesser, voire se tuer. Sur la roue de l'épouvante, son total manque de motivation en fait un bien piètre aventurier, sans oublier qu'il risque de sauter d'un pont à tout moment.

• Main du démon

La vie d'un aventurier du Vieux Monde oscille entre des périodes d'ennui et des instants de pure terreur. Quel que soit le calme apparent qui accompagne son quotidien, l'aventurier est constamment sous la menace d'une mort terrible entre les mains de mutants, d'hommes-bêtes, voire pire, susceptible de se présenter au moment le moins prévisible. L'attente de ces instants d'horreur engendre une sensation croissante d'inconfort. Ce malaise prend racine chez le personnage jusqu'à ce qu'il se manifeste par des tentatives de vol aussi audacieuses qu'imprudentes.

Un personnage souffrant de main du démon éprouve un besoin incontrôlable de dérober. Chaque fois qu'il a une occasion de voler, il doit réussir un test de Force Mentale pour résister à sa pulsion. En cas d'échec, le personnage tentera de dérober un objet, ignorant totalement les risques encourus et se moquant des conséquences de son acte criminel.

Par ailleurs, la valeur de l'objet du vol n'est pas aussi importante que l'acte même. Après le larcin, le personnage éprouve une sensation temporaire et intense d'euphorie, suivie 1d10 heures plus tard par de terribles remords de culpabilité et de honte. Ces émotions lui imposent un malus de –10% en Sociabilité qui persiste pendant 1d10 jours, à moins qu'il ne vole à nouveau.

Un personnage souffrant de ce mal a toutes les chances d'avoir des soucis avec de nombreuses personnes, en particulier les commerçants, les représentants de la loi et peut-être ses propres amis. Il risque également d'être égaré par les attraits blasphématoires du dieu du Chaos Slaanesh et de ses fidèles. Les halflings sont particulièrement susceptibles de présenter ce trouble, bien que, sans surprise, ils le nient totalement.

• Mandragorite

Le personnage a découvert qu'une drogue provoquant des délires, connue sous le nom de racine de mandragore, apaisait encore mieux que l'alcool les souffrances de sa vie torturée. Une dose suffit à le






relaxer et à le tirer vers le sommeil, tout en lui faisant oublier ses blessures et en le berçant de pensées floues et réconfortantes. Un personnage sous l'influence de la racine de mandragore ne peut effectuer qu'une demi-action par round en raison de sa léthargie, mais il bénéficie en revanche d'un bonus de +20% aux tests de Peur et de Terreur.

Malheureusement, une seule dose suffit à rendre complètement dépendant à cette sinistre drogue. Chaque jour suivant, le personnage devra tenter un test de Force Mentale pour résister à son attirance dévorante pour la mandragore. S'il le manque, il fera tout ce qui est en son pouvoir (y compris enfreindre la loi, voire pire) pour en obtenir une dose et la consommer sur-le-champs. Une fois que les effets de cette première dose sont passés (après 1d10 heures), le personnage devra réussir un autre test de Force Mentale à 10%, pour résister à la tentation de prendre une autre dose dans la foulée.

Un personnage atteint de mandragorite qui rate un tel test de Force Mentale alors qu'aucune racine n'est disponible subit un malus de -10% en Intelligence, Force Mentale et Sociabilité jusqu'à ce qu'il consomme une dose de la drogue. Une dose suffira à lui rendre ses caractéristiques normales tant que la racine de mandragore fera effet.

Une consommation prolongée de racine de mandragore finit par affaiblir le corps, mais aussi l'esprit, et rend le personnage encore plus vulnérable à de futurs troubles mentaux. Pour chaque période de 6 mois pendant laquelle il reste dépendant à cette drogue, le personnage perd de manière permanente -10% en Force, Endurance, Initiative, Agilité, Intelligence et Sociabilité, mais également -15% en Force Mentale.

Malencontreusement, dans sa quête désespérée de la drogue, le personnage aura de fortes chances de finir par recourir à des activités illégales, de se mettre en porte-à-faux avec la loi ainsi, très probablement, qu'avec ses amis et sa famille. Pour terminer, signalons que les personnes atteintes de mandragorite sont particulièrement clientes des délices démoniaques du dieu du Chaos Slaanesh et de ses sbires.

• Persécutions impies

Un personnage souffrant de persécutions impies agit avec la certitude que des ennemis invisibles, opérant souvent de concert avec ses amis supposés, sa famille et ses êtres chers, sont impliqués dans une conspiration à grande échelle visant à ruiner sa vie et au final, l'assassiner.

Ces ennemis sont doués de pouvoirs extraordinaires et d'esprits démoniaques, qui leur permettent d'espionner le personnage nuit et jour (généralement par l'entremise de moyens ingénieux), de construire des tunnels et des passages secrets pour se faufiler jusque chez lui, de glisser drogues ou poisons dans sa nourriture et ses boissons, de pénétrer dans sa chambre et de fouiller dans ses affaires, de lui voler des objets précieux sous le nez, de sucer le sang, de le blesser et le mutiler, de le cibler avec leur magie, de l'obliger à se conduire comme une bête dans son sommeil et de s'emparer de son esprit.
Par ailleurs, ces ennemis constituent généralement un groupe particulier de personnes ou de créatures. Ce peut être les elfes, les nains, les halflings, les mutants, les hommes-bêtes, les skavens, les hommes-lézards, les gobelins, les sorciers, les fidèles du Chaos ou d'un dieu non vénéré par le personnage, les templiers, les répurgateurs, les druides ou les médecins. Quand un personnage souffrant de persécutions impies rencontre une créature du groupe qu'il croit responsable de ses tourments, il doit réussir un test de Force Mentale, sous peine de réagir irrationnellement en sa présence. Ses réactions exactes sont à définir par le joueur et le MJ. Quelques exemples : hurler de terreur, s'enfuir, se cacher, agresser verbalement ou physiquement la créature, sangloter sans pouvoir s'arrêter ou se recroqueviller de frayeur.

Radoter en permanence au sujet de conspirations et d'ennemis invisibles constitue un signe irréfutable de démence. Un personnage souffrant de persécutions impies doit s'attendre à devenir la victime d'une persécution bien réelle, venant des répurgateurs.

• Putréfaction dévorante

Un aventurier peut passer beaucoup de temps à ramper parmi des sites aussi peu attrayants que des égouts, des châteaux couverts de moisissure ou des cavernes gobelines. Par ailleurs, il risque assez souvent d'entrer en contact physique brutal avec les sbires crasseux, vils et malpropres du Chaos. Que se passerait-il si toute cette pourriture dans laquelle se vautre le personnage arrivait en quelque sorte à s'immiscer en lui ? À pénétrer par les pores de sa peau, par sa bouche, son nez, jusque dans ses poumons, ses entrailles, son cerveau, avant de noircir et de fermenter, en dégageant d'horribles odeurs qui attireraient les insectes rampants, créeraient des cloques, d'horribles inflammations et peut-être d'autres difformités plus graves encore…

Un personnage convaincu d'être atteint de putréfaction dévorante est victime de l'illusion que son corps est sujet à un mal terrible. Il n'en porte pourtant aucun symptôme réel, à moins qu'il ait perdu un œil ou un membre, auquel cas le personnage est persuadé que c'est de là que tout a commencé.

Le problème spécifique tel qu'il est imaginé par le personnage est laissé à l'inventivité du MJ. Voici cependant quelques suggestions : odeur nauséabonde, inflammations, cloques, verrue suspecte, tumeur ou grosseur, insectes imaginaires évoluant sous la surface de la peau ou dans les cheveux, changement d'aspect du visage ou des membres, ou encore, partie du corps ayant pourri ou grandi dans des proportions absurdes.
Le personnage a l'impression que cette rébellion corporelle est tout à fait visible par les autres et souffre d'un malus de -10% en Sociabilité dans tous ses rapports sociaux, ainsi que d'un malus de -20% en Sociabilité quand il se retrouve dans une grande assemblée, une fête ou une réunion incluant personnalités ou inconnus. Par ailleurs, dès qu'il rencontre une nouvelle personne, le personnage doit réussir un test de Force Mentale sous peine de ne pouvoir résister au besoin de parler en termes peu flatteurs de son aspect supposé hideux.
Un personnage atteint de putréfaction dévorante passe un temps fou à chercher un remède à sa condition imaginaire. Il rencontre toutes sortes de médecins et désespère de retrouver un jour son état normal. Quelqu'un qui parle de choses étranges affectant son corps ne tardera pas à attirer l'attention impitoyable des répurgateurs et des fanatiques. Enfin, il existe certains fidèles de Nurgle, fascinés par ce trouble mental, qui cherchent à enlever de tels personnages pour leurs rites impies.







• Pyromanie

Le personnage, arrivé au point de croire que la vie n'est faite que de misère et de ténèbres, qu'elle n'est qu'une corvée incessante animée de terreur et de dangers, éprouve un besoin irrésistible de mettre le feu. Il ne connaît plus la joie et rien n'est désormais susceptible de lui offrir le moindre plaisir… Si ce n'est être l'auteur de fournaises et brûler des bâtiments.

Chaque fois qu'un personnage pyromane a une occasion de mettre le feu, il doit réussir un test de Force Mentale pour résister à sa pulsion. En cas d'échec, il va tenter de mettre le feu, insouciant des risques encourus et des conséquences catastrophiques éventuelles.

Au moment où il allume les flammes et lorsqu'il observe son feu de joie, le personnage éprouve une intense sensation de plaisir et un doux soulagement. Plus grande et vigoureuse s'avère la conflagration, plus complète se montre la sensation. Cette extase persiste pendant 1d10 heures, après quoi le personnage se sent déprimé et nerveux, souffrant d'un malus de –10% en Sociabilité pendant 1d10 jours, à moins de provoquer un nouvel incendie.

Un pyromane passe son temps à mettre sa vie, et celle des autres, en péril. Nombreux sont ceux qui meurent ou se retrouvent brûlés en profondeur par un feu qu'ils ont eux-mêmes lancé. Le crime d'incendie est passible de mort dans le Vieux Monde et le pyromane risque fort de connaître sa fin au bout d'une corde. Slaanesh et ses partisans raffolent des pyromanes, dont les pulsions incendiaires sont une porte ouverte vers la corruption ultime par le Chaos.

• Rage blasphématoire

La vie d'aventurier s'accompagne de gratifications telles que l'argent, la gloire et la satisfaction de vaincre les ennemis de la civilisation. Mais il y a un revers à cette médaille. Tout d'abord, la menace de mort ou de mutilation reste constante. Ensuite, l'aventurier ne pourra que constater la présence envahissante des forces du Chaos, dont la vue reste insoutenable et dont les chances de détruire le monde ne font qu'accroître.

L'anxiété engendrée par ces constatations produit des personnages atteints de rage blasphématoire contenue, jusqu'à ce qu'elle éclate dans un accès incontrôlable de colère et de violence. Chaque fois qu'un tel personnage doit tenter un test de Force Mentale, et quel qu'en soit le résultat, il doit réussir un second test de Force Mentale sous peine de se retrouver enragé.

La rage persiste pendant 2d10 rounds, pendant lesquels le personnage subit un malus de –10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir, Intelligence, Force Mentale et Sociabilité. Durant sa rage, il profère des insanités blasphématoires à l'encontre des dieux, tout en pulvérisant tout ce que lui passe sous la main, objets, personnes et même amis.

Le personnage ne peut pas provoquer le déclenchement de la rage, qui ne lui apporte en outre aucune sorte d'avantage pendant le combat. Au contraire, il est alors tellement aveuglé par sa colère dévorante que ses actions deviennent désordonnées, imprudentes et irréfléchies. Ayant à moitié perdu la tête, il se bat comme un dément ivre.

Il peut arriver qu'un personnage souffrant de rage blasphématoire finisse par se retrouver du mauvais côté de la loi. De plus, il peut être considéré comme effrayant et indigne de confiance. Ceux qui jurent contre les dieux ou utilisent leurs noms en dépit du bon sens feraient bien de surveiller leur auditoire.

• Rupture cérébrale

Parfois, il arrive qu'un aventurier soit témoin d'une scène si insoutenable que son esprit, afin de ne pas se briser tel une brindille, en occulte à jamais la mémoire. Mais un phénomène aussi radical s'accompagne de lourdes conséquences, car le personnage se retrouve alors soudain incapable de retrouver le moindre de ses souvenirs, y compris son propre passé et son identité.

Un personnage souffrant de rupture cérébrale subit une perte totale de mémoire. Il ne se souvient plus de son nom, de son vécu ou de ses sorts. Ses talents et ses compétences ne sont pas perdus, mais le personnage ne sait pas qu'il les maîtrise à moins que quelqu'un le lui rappelle.

Une fois par mois, la victime d'une rupture cérébrale peut tenter un test d'Intelligence pour surmonter son désordre psychologique. S'il réussit, il se souvient alors de toute sa vie, à l'exception des événements qui ont provoqué le trouble. En cas d'échec, en revanche, il reçoit immédiatement 1 point de Folie. Par ailleurs, si un personnage atteint de ce mal tente de se souvenir des événements qui en sont la cause, il doit réussir un test de Force Mentale, sous peine de recevoir 1 point de Folie.

Enfin, si un personnage atteint de rupture cérébrale venait à rencontrer quelque chose ou quelqu'un de spécifiquement associé à l'instant traumatique ayant provoqué son état, il reçoit 1 point de Folie, à moins de réussir un test de Force Mentale. Par contre, une occasion lui est alors accordée d'effectuer un test d'Intelligence pour se souvenir de détails ayant accompagné cet instant.

Les inconvénients de la rupture cérébrale sont évidents, mais les fidèles de Tzeentch représentent une autre menace pour les individus atteints, car ces adorateurs sont convaincus que la rupture cérébrale n'est autre qu'un don de leur effroyable dieu et recherchent de tels individus pour pouvoir s'adonner à de sinistres expériences.

• Soif insatiable

Le personnage se tourne vers la boisson pour diminuer sa peur, son mal-être, son désespoir et oublier sa folie, mais chaque jour, une chopine de plus semble nécessaire pour garder les cauchemars à distance. Le personnage devient de plus en plus dépendant, passe ses heures d'éveil à penser au moment où il pourra s'enivrer, et une fois qu'il a mis la main sur la précieuse boisson, se noie dans la torpeur.

Chaque jour, le personnage doit réussir un test de Force Mentale pour résister à l'attrait du liquide démoniaque. En cas d'échec, il fera tout son possible pour trouver et consommer de l'alcool, y compris si cela doit passer par l'absorption de substances infâmes ou toxiques comme la térébenthine. Si le personnage échoue au test alors qu'aucun alcool



n'est disponible, il souffre d'un malus de 10% en Intelligence, Force Mentale et Sociabilité jusqu'à ce qu'il ingurgite une boisson alcoolisée. Un verre suffira à ramener ses caractéristiques au niveau normal, à l'exception de la Force Mentale.

Par ailleurs, qu'il réussisse ou non son test quotidien, le personnage devra réussir un autre test de Force Mentale pour résister à la tentation de succomber à sa soif insatiable dès qu'une occasion de boire de l'alcool se présente (comme passer à côté d'une taverne).

Dans les deux cas évoqués ci-dessus, si le test est raté, le personnage continuera à se saouler tant que la boisson coulera, à moins de réussir enfin un test de Force Mentale. Chaque verre réduit sa Force Mentale de –5%, ce qui accroit la difficulté.

La consommation régulière d'alcool finit par entamer le corps et l'esprit. Pour chaque période de 6 mois pendant laquelle il reste dépendant, le personnage perd –10% en Force, Endurance, Agilité, Force Mentale et Sociabilité. Enfin, un personnage souffrant de soif insatiable se montre particulièrement sensible à la tentation du dieu du Chaos Slaanesh et de ses sbires.

• Surins de la mémoire

Certains événements sont si terribles et traumatisants qu'ils laissent des marques indélébiles sur l'esprit des aventuriers. Quand un personnage se retrouve assailli par les surins de la mémoire, il ressasse un événement horrible, qu'il revit chaque nuit dans ses rêves, dans ses souvenirs obsessionnels et au cours d'accès d'effroi pendant lesquels il a l'impression réelle de revivre la scène.

À son réveil, le personnage rumine les détails de l'événement, ce qui le déprime et le rend irritable. Il éprouve également des difficultés à se concentrer et le besoin d'éviter amis et parents. La nuit, ses songes s'accompagnent d'une reconstitution plus vraie que nature, quoique surréaliste et très dérangeante, de l'événement traumatisant. Enfin, quand se présente un stimulus extérieur lui rappelant spécifiquement la terrible scène, le personnage croit qu'il est en train de la vivre à nouveau.

Au début de chaque journée, le personnage doit tenter un test de Force Mentale pour repousser l'influence des surins de la mémoire. S'il le manque, il subit alors un malus de 10% en Agilité, Intelligence, Force Mentale et Sociabilité. La nuit dernière fut animée d'horribles cauchemars corrompus qui peuvent lui imposer d'autres malus de caractéristique dès le matin, à l'appréciation du MJ.

Quand un personnage souffrant des surins de la mémoire croise quelque chose qui pourrait lui rappeler l'événement qui le hante, il doit tenter un test de Force Mentale sous peine de croire que la scène se présente à nouveau. Sa réaction est laissée au gré du joueur et du MJ, mais il pourrait par exemple s'enfuir terrorisé en hurlant de manière incohérente, se cacher, attaquer la personne la plus proche, sangloter de désespoir, reproduire certains instants de la scène (comme celui où il tenta de sauver un camarade blessé) ou voir des ennemis ou autres dangers invisibles.

Une personne qui divague hystériquement en public est assurée d'attirer l'attention des répurgateurs. Les fidèles de Tzeentch se montrent particulièrement fascinés par ce désordre mental et cherchent à enlever les personnes qui en souffrent pour leurs expériences démoniaques.

Jouer la folie

Quand un personnage perd la tête, il revient au MJ de lui choisir un trouble mental approprié. Il existe pour cela plusieurs manières de faire.

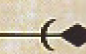
La première chose à faire reste de penser aux événements qui engendrent directement la folie du personnage. En termes de jeu, cela correspond au moment où il rate son test de Force Mentale pour éviter d'acquérir un trouble psychologique.
Qu'est-ce qui a suscité ce test de Force Mentale ? Le fait d'avoir reçu son sixième (ou septième, huitième et ainsi de suite) point de Folie. Mais alors, comment a-t-il acquis ce point ? En plein combat, en étant témoin d'un indicible rituel ou de quelque autre horrible scène ?

Imaginons que le personnage soit gagné par son trouble suite à un affrontement contre un gobelin, lequel lui inflige un coup critique qui le laisse grièvement blessé et moribond. Que peut-il se passer dans l'esprit dérangé du personnage pendant son rétablissement ?

> « J'ai peur des gobelins ! Ils m'ont fait très mal ! » Ce trouble s'appelle la grande peur.
>
> « Les gobelins veulent ma peau. Et il en rampe sous le parquet à ce moment précis ! » Ce trouble correspond aux persécutions impies.
>
> « Douce racine de mandragore, qui me fait oublier la souffrance… » Ce trouble n'est autre que la mandragorite.
>
> « Sigmar m'a sauvé la vie et il attend en retour que je nourrisse tous les orphelins affamés de l'Empire. J'ai un plan, très simple, mais il va nous falloir quatre tonnes de fromage. Qui est avec moi ? » Ce trouble est illustré par le délire héroïque.
>
> « J'ai de la chance d'être toujours en vie. Ce gobelin a failli me tuer. IL A FAILLI ME TUER. Saleté de gobelin. Il m'a planté une lance dans le bide. J'ai eu de la chance… Argghh, ça recommence ! » Ce trouble représente les surins de la mémoire.
>
> « Je suis un aventurier de pacotille. Ce combat contre le gobelin en est la preuve. Ça n'est pas pour moi. Je dois arrêter. À quoi cela sert-il, de toute façon ? Jamais on ne pourra exterminer tous les gobelins. » Ce trouble correspond au cœur du désespoir.
>
> « Je suis là, estropié, crasseux et puant. Personne ne me montre la moindre compassion. Personne, sauf dame Gerberson… Je suis sûr qu'elle m'a adressé la parole en rêve cette nuit, comment, je n'en sais rien, mais elle m'aime et c'est tout ce qui compte. » Ce désordre présente les symptômes du cœur perdu.

Et la liste n'est pas finie. Un personnage qui assiste à la torture d'un être aimé peut développer une rage blasphématoire. Un autre, qui se retrouve coincé pendant trois jours dans une fosse crasseuse de restes humains pourrait être atteint de putréfaction dévorante. L'idée consiste à garder une certaine logique, mais vous pouvez tout aussi bien improviser, en tirant sur la table et en inventant une justification pour que le personnage souffre du trouble mental indiqué.
Vous pouvez également mettre à profit votre connaissance du vécu du personnage, avant qu'il ne soit atteint de folie. En effet, les précédentes parties peuvent vous suggérer la démence la plus appropriée à sa personnalité et son histoire.
Ainsi, un personnage abusant déjà de la boisson pourrait souffrir de soif insatiable. Un autre, grand amateur de jeux, voire professionnel, pourrait présenter le trouble esclave du jeu. Un personnage au tempérament impétueux glisserait tout naturellement vers la bête intérieure. Le concept est d'imaginer que le trouble était latent jusque-là avant de se déclarer dans toute son horreur.
Plusieurs formes de démence correspondent à une véritable possession démoniaque. Il ne faut pas les traiter à la légère, car elles condamnent souvent le personnage à une mort certaine. Si vous avez l'intention d'intégrer ces folies dans vos parties, leur guérison devrait constituer un élément essentiel de l'intrigue de votre campagne.

Interpréter la folie



Interpréter le trouble mental est généralement du ressort du joueur. Mais il y a bien des manières selon lesquelles le MJ peut intégrer le désordre psychologique du personnage à son histoire. De nombreux troubles dépendent d'une perception faussée de la réalité. Le personnage est persuadé que ce qu'il éprouve n'est que la réalité, alors que l'évidence montre le contraire.
Étant donné que le MJ reste celui qui fournit aux joueurs tous les détails de ce qu'ils voient, font et éprouvent, il a l'occasion de pouvoir altérer les renseignements qu'il donne au joueur d'un personnage aliéné, comme si celui-ci les recevait par le biais du prisme déformant de l'esprit du personnage.
Imaginons par exemple que Gregor et ses compagnons d'aventure s'arrêtent dans une auberge de voyage pour la nuit. Gregor souffre du

trouble appelé idées venimeuses. Une fois que les personnages ont trouvé une table et commandé leur repas, le MJ leur dit :
« Trois hommes entrent dans l'auberge. Ils ont l'air épuisé et leurs frusques sont couvertes d'une épaisse couche de terre boueuse. L'un d'eux semble beaucoup plus élégant que les autres. »

Puis le MJ se tourne vers Gregor et ajoute :
« Pas de doute : s'ils sont épuisés, c'est parce qu'ils te traquent. Tu as remarqué que celui qui porte de beaux vêtements jette des regards sournois dans ta direction, tout en conseillant discrètement à ses compagnons de voyage d'en faire de même. Tiens, il chuchote à l'oreille de l'un d'entre eux, le grand gaillard à l'épée. Il te semble avoir déjà vu ce visage sur un avis de recherche placardé dans Middenheim. »

À la table, se trouve également Beatrix, qui souffre de corruption du Chaos depuis quelque temps. Le MJ se tourne vers elle et lui dit :
« Tu t'aperçois que l'homme élégant vient de subtiliser un des clous de tes chaussures par le biais de pouvoirs magiques. Tu n'es pas certaine de ce qu'il compte en faire, mais tout cela ne te dit rien qui vaille. »

Il est encore plus facile d'intégrer dans l'histoire les troubles de personnages alcooliques, toxicomanes ou atteints de désordres compulsifs (soif insatiable, mandragorite, esclave du jeu, main du démon et pyromanie). Tout d'abord, la plupart d'entre eux doivent passer par un test de Force Mentale quotidien pour résister à leur tentation. Ensuite, en tant que MJ vous pouvez les plonger dans une situation qui les obligera à tenter un autre test de Force Mentale.

Ainsi, toujours à cette même table de jeu, nous avons Otto, pyromane. Le MJ se contente de lui indiquer ceci :
« Il y a beaucoup de bougies dans cette auberge. »

L'objectif du MJ n'est pas forcément de dicter aux joueurs ce qu'ils doivent faire, mais juste de leur donner suffisamment d'informations pour pouvoir mettre leur psychose à exécution. N'oubliez jamais que l'interprétation des troubles mentaux peut facilement orienter le jeu dans une direction imprévisible.

Soigner la folie

On ne traite généralement pas la folie dans le Vieux Monde. On se contente simplement d'enfermer les malades dans un asile, ce qui les condamne à une existence misérable faite de privation et de brutalité. Il existe quelques techniques qui peuvent soulager les aliénés, bien qu'aucune ne soit facilement accessible. Seule la magie peut guérir d'une folie du type possession démoniaque.

• Chirurgie

La première technique reste la chirurgie. Il s'agit de méthodes expérimentales rudimentaires, très dangereuses pour le patient. Pour simplement s'y essayer, le médecin doit disposer à la fois de la compétence Soins et du talent Chirurgie. L'opération demande 1d10 heures et donne lieu à un test de Soins dont la difficulté peut aller de Assez difficile à Très difficile, selon ce que le chirurgien tente de réaliser. Guérir réellement une forme de folie est Très difficile. La **Table 9-2 : chirurgie psychiatrique** résume ce qu'il est permis de faire grâce à un test de Soins en fonction de sa difficulté. Toute chirurgie de ce type réduit les points de Blessures du patient à 0 (c'est le cerveau qui est opéré !) La guérison normale peut commencer une fois la chirurgie terminée.
Si le test échoue, quelle qu'en soit la difficulté, le MJ devra déterminer ce qui se passe d'après la **Table 9-3 : complications chirurgicales**.

Exemple : *le docteur Nicholas cherche à traiter un patient au bord de la démence (à cause de 7 points de Folie). Il choisit de tenter un test de Soins de niveau Difficile (–20%). En cas de réussite, le patient perdra 1d10 points de Folie, en espérant que cela suffira à le rétablir complètement. Malencontreusement, le docteur Nicholas manque son test et doit se référer à la **Table 9-3 : complications chirurgicales**. Il obtient un résultat de 25, si bien que l'opération a l'effet inverse : le patient gagne 1d10 points de Folie, ce qui peut contribuer à son état et lui conférer une forme de démence. Le docteur Nicholas décide de quitter la ville avant que son échec ne soit trop manifeste…*

TABLE 9-2 : CHIRURGIE PSYCHIATRIQUE

Difficulté du test	Effets en cas de succès
Assez difficile	Le patient perd 1 PF
Difficile	Le patient perd 1d10 PF
Très difficile	Le patient est guéri d'une forme de folie

TABLE 9-3 : COMPLICATIONS CHIRURGICALES

1d100	Complication
01-20	**Triomphe chirurgical.** L'opération est infructueuse, mais le patient en ressort indemne.
21-40	**Vous ne sentirez rien.** Le patient gagne 1d10 points de Folie
41-60	**Oups !** Le malheureux patient perd –1d10% en Intelligence de façon permanente.
61-80	**Pourquoi il s'agite comme ça ?** Le personnage doit réussir un test d'Endurance ou mourir pendant l'opération. Même s'il survit, il perd –1d10% en Intelligence de façon permanente et reçoit 1d10 points de Folie.
81-00	**Docteur, c'est normal la flaque de sang ?** Le patient meurt sur la table d'opération, le cerveau en bouillie et vidé de son sang.

TABLE 9-4 : REMÈDES DE CHARLATAN

1d100	Présentation du remède
01-20	**Guérison garantie.** Le médicament n'a pas le moindre effet et l'apothicaire le sait.
21-40	**Fortifiant.** Le médicament n'a d'autre effet que celui d'une boisson alcoolisée.
41-60	**Risques de somnolence.** Absorber le remède rend inconscient pendant 1d10 heures.
61-80	**Solution de mercure.** Absorber le remède octroie 1 point de Folie.
81-00	**Purge médicinale.** Poison. Le consommateur doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre 1d10 points de Blessures, quel que soit son BE.

• Remèdes

Les préparations chimiques ou à base d'herbes ne peuvent réellement soigner la folie. Au mieux peuvent-elles en diminuer les effets pendant quelque temps. Le moins qu'on puisse dire, c'est que celles qui affectent l'esprit n'ont qu'une chance limitée de fonctionner correctement. Chaque décoction doit être préparée spécialement pour son bénéficiaire, si elle veut avoir une chance de contrer la démence. Un tel remède demande des outils d'artisan (apothicaire), 2d10 couronnes d'or d'ingrédients et 1d10 heures. Si un test de Métier (apothicaire) Très difficile (–30%) est réussi, le remède est efficace et peut suspendre la folie du personnage pendant une semaine. En cas d'échec, la mixture n'est pas adaptée et s'avère même potentiellement dangereuse. Le MJ détermine alors selon la **Table 9-4 : remèdes de charlatan** quels sont les effets réels sur le buveur. Le préparateur du remède est toujours persuadé de son succès, à moins que la table ne dise le contraire.

• Soins magiques

Il existe plusieurs sorts capables d'aider les aliénés, en particulier le sort de Shallya *guérison de la folie* (page 165). *Transmutation de la folie* (page 157) peut lui aussi s'avérer efficace (ou non !) La difficulté principale avec la guérison magique ne réside pas dans les effets secondaires, mais dans les possibilités de trouver quelqu'un d'assez puissant pour lancer les sorts. Seule une poignée de prêtres et de sorciers de l'Empire maîtrisent suffisamment leur art pour recourir à une telle magie. Les trouver et se valoir leur aide peut suffire à constituer un sujet d'aventure.



LA MAGIE

Au cours de leurs aventures, les personnages vont rencontrer toutes sortes de dangers, qu'il s'agisse d'adorateurs du Chaos, de monstres ou de folie, ou encore de maladies, de malheurs, sans parler de la mort. S'ils sont vraiment malchanceux, ils auront également affaire à la magie.

La magie du monde de Warhammer n'est pas commode et ne s'utilise pas par-dessus la jambe. Bien que les joueurs ne le sachent peut-être pas, chaque fois qu'ils croisent la magie, ils entrent en réalité en contact avec le Chaos, aussi instable que dangereux, capable de pulvériser leur santé mentale. La magie corrompt tout ce qu'elle touche, d'une manière ou d'une autre. Elle peut transformer le corps et détruire l'esprit. Elle est capable de briser la plus solide des amitiés et de parrainer les plus sombres liaisons.

La magie peut offrir une magnifique métaphore et mettre en relief certains aspects du jeu. Quel est le prix du pouvoir ? Jusqu'où êtes-vous prêt à aller sur le chemin de la victoire ? Utilisée finement, la magie peut contribuer grandement à l'ambiance de votre campagne et pousser les PJ dans leurs derniers retranchements.

Gérer la magie

Si votre groupe ne comporte aucun lanceur de sorts, les quelques rencontres avec un sorcier fou, une lame démon ou une mystérieuse sorcière peuvent suffire à convoyer l'idée de la magie. Les PJ peuvent se retrouver impliqués dans un scénario de chasseurs de primes ou être poursuivis par un sorcier paranoïaque et rancunier. Ils peuvent tomber sur un artefact à l'allure bénigne, mais qui leur parle dans leurs rêves ou cherche à les dresser les uns contre les autres. Quelle que soit votre approche, la nature insidieuse, subtile et corruptrice de la magie doit apparaître clairement.



Si votre groupe dispose de sorciers, la tâche se fera davantage sur le long terme. La magie entraîne des retombées aussi bien sociales que personnelles pour ces personnages, et votre rôle sera de vous assurer qu'il en soit ainsi. Elle peut apparaître comme la voie la plus rapide pour accéder à la puissance, et en effet, les PJ se retrouveront vite avec un véritable arsenal de sorts à leur disposition. Ils seront tentés de recourir à la magie pour la moindre tâche. Que cela ne vous inquiète pas, car ils apprendront bien assez tôt que les choses ne sont pas toujours ce qu'elles paraissent dans l'univers de Warhammer.

• Le troisième œil

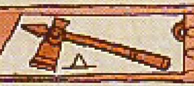
Les sorciers n'éprouvent pas l'existence de la même manière que les autres : ils entendent, voient et sentent les courants magiques qui baignent le monde. Assurez-vous de leur décrire ce phénomène, mais ne vous attardez pas trop dessus pour ne pas ennuyer les autres joueurs. Il arrivera même que leur troisième œil les prévienne de certains dangers ou leur procure des informations utiles, mais le plus souvent, ce « don » ne fera que les tourmenter. Cet aspect du jeu reste un moyen idéal pour faire monter la tension. Imaginez que vous vous présentiez devant une auberge de voyage, pour vous apercevoir qu'elle est enveloppée de filaments améthyste de magie macabre. Vous ne pourrez ignorer que ce qui se trouve à l'intérieur ne présage rien de bon. Imaginez maintenant que votre troisième œil vous trompe occasionnellement, allez-vous faire part de votre sensation à vos compagnons ou vous taire ?

Il vous faudra parfois, en tant que MJ, recadrer un joueur qui recourra sans retenue à la magie et sans le moindre respect pour la puissance qu'il manipule. N'ayez pas de scrupule à le faire, car si la magie devient trop courante ou prévisible, elle finira par perdre de son intérêt. Même si la chance ou quelque pacte avec Ranald permet à vos joueurs de ne jamais s'attirer la malédiction de Tzeentch, vous pouvez toujours les rappeler à l'ordre s'ils recourent à leurs pouvoirs de façon trop cavalière. La rubrique « Le Chaos incarné » ci-dessous propose quelques effroyables bêtes démoniaques que vous pourrez mettre sur la route de vos sorciers égarés. Faites passer le danger et la menace dans vos descriptions, suffisamment pour intimider vos joueurs, arrêtez toute débauche de sorts et goûtez aux vrais plaisirs du jeu de rôle. Imaginez un sorcier quittant une auberge en hurlant, poursuivi par un ennemi qu'il est le seul à voir. Est-il fou ou est-ce que les Vermiâcres sont vraiment prêts à lui bondir dessus ?

• La peur et la haine

Les sorciers ont bien entendu d'autres soucis que ce qui se passe dans leur tête. Les ordres de magie restent une institution politique relativement récente, n'affichant que quelques centaines d'années, si bien que la plupart des gens ne sont pas encore convaincus de leur fiabilité. Les sorciers sont comme un point faible de la membrane qui sépare le monde réel des Royaumes du Chaos. Ils n'ont su apporter que périls et querelles au cours des deux millénaires et demi d'histoire de l'Empire, c'est pourquoi il n'est pas étonnant que les gens ne se montrent généralement pas prêts à traiter avec eux.
Les sorciers elfes, en particulier, sont victimes de toutes sortes d'incivilités et de persécutions. Ils ne rendent peut-être pas de comptes aux ordres de magie, mais leur intégration sociale ne rend pas leur sort plus enviable. Quand des PNJ pensent qu'ils en ont le pouvoir, ils n'hésitent pas à obliger les elfes fautifs à payer sans délai des impôts sur leurs oreilles pointues ou des amendes sécuritaires, ou encore à les forcer à porter du métal, en espérant que cela suffira à limiter leurs pouvoirs magiques.
D'autres PNJ peuvent se montrer craintifs vis-à-vis des sorciers, allant jusqu'à s'enfuir, à éviter tout contact visuel ou même à souiller leurs braies s'ils se retrouvent face à un lanceur de sorts. Tout sorcier risque de voir les prix flamber, les renseignements lui échapper et les enfants lui jeter des pierres dans la rue.
Encore une fois, n'exagérez pas cet aspect du jeu, qui pourrait nuire à l'ambiance.

Constant mais subtil, tel est le mot d'ordre.


Le Chaos incarné



Vous pouvez vous servir des bêtes légendaires suivantes chaque fois qu'une manifestation du Chaos se présente ou que vous cherchez à ramener un lanceur de sorts dans le droit chemin. Elles ne constituent pas des monstres à proprement parler, pas plus qu'elles ne présentent de profil ou de caractéristiques. On ne peut les affronter, les arrêter ou les éviter, car elles ne restent que des manifestations de la psyché du sorcier, matérialisées par la pensée collective, les légendes et les rumeurs. Les joueurs ne sont, bien entendu, pas censés le savoir et il convient de faire comme si elles étaient « réelles » à chaque fois.
Les PJ sorciers sont toujours vaguement conscients de l'existence de ces créatures, que ce soit par le biais des enseignements de leur collège ou par la consultation de grimoires interdits. Une fois que vous les aurez employées quelques fois, attendez-vous à voir vos PJ frissonner au moindre signe annonçant leur venue.

Les Molosses d'airain

On dit de ces chasseurs invisibles qu'ils sont pareils à des loups noirs, aux flancs de bronze et aux crocs de fer. Les flammes constituent leur passerelle vers ce monde, dans lequel ils viennent en quête de proies, leur souffle ardent carbonisant tout sur leur passage tandis qu'ils fondent sur leur gibier. L'odeur de chair grillée, de suie et de métal chaud sont les signes avant-coureurs de leur arrivée.

Également appelés : les Sombres, les Molosses de la Furie, les Chiens de Forge
Attirés par : magie Flamboyante, sorts destructeurs

Le Serpent omniscient

Artistes enfiévrés et génies aliénés ont tenté de décrire la beauté des écailles du Serpent, ses pointes d'ivoire ou la profondeur de son œil terrible, mais aucun n'y est parvenu. Le grand ver blanc pénètre dans ce monde par le biais des miroirs et des bassins d'eau calme, se faufilant derrière sa victime avec une vitesse et une grâce surnaturelles. Ceux qui ont attiré son attention aperçoivent parfois le reflet du serpent, juste avant qu'il ne les engloutisse. Le bris de miroirs et le crissement de ses écailles à pointes sont les signes avant-coureurs de l'arrivée du Serpent.

Également appelé : la Vipère de la sagesse, le Tentateur, l'Épineux
Attiré par : magie de Lumière, magie d'Ambre, magie de l'Ombre, sorts d'illusion

Les Servantes

Connues pour être les âmes de sorcières brûlées sur l'échafaud, les terribles Servantes ne sont vues que par leurs victimes. Jaillissant de l'encadrement de portes, de fenêtres ou de portails, ces formes aveugles et emplumées reniflent la peur de leurs proies, odeur qui les enivre, et attaquent sans la moindre pitié. Des ongles de fer noir sont parfois retrouvés dans la chair des victimes, une fois le meurtre commis. Le battement d'ailes et le grattement de leurs serres sont les signes avant-coureurs de leur arrivée.

Également appelées : les Vierges Balafrées, les Malefemmes.
Attirées par : magie d'Or, magie Céleste, sorts de transmutation ou agissant sur le hasard

Les Vermiâcres

Un sorcier mal inspiré peut faire surgir les Vermiâcres s'il recourt à sa magie à proximité de chair morte, par laquelle les asticots boursouflés émergent alors, se tortillant mécaniquement et infailliblement vers leur victime à une vitesse terrifiante. N'ayant aucune substance palpable, ils peuvent se mouvoir à travers toute matière pour atteindre leur but : la chair du lanceur de sorts. L'odeur de putréfaction et le bourdonnement des mouches sont les signes avant-coureurs de leur arrivée.

Également appelés : les Mangechairs, la Vermine du sorcier
Attirés par : magie de Jade, magie d'Améthyste, sorts en rapport avec la chair

RÉCOMPENSES

Les personnages de Warhammer doivent affronter la peur, la terreur, la folie et la mort presque tous les jours. On peut se demander à quoi bon. Pourquoi endurer tant de souffrance et d'horreur ? Cette rubrique décrit les gratifications que les PJ peuvent recevoir dans *WJDR* et vous donne quelques conseils pour les distribuer.

Les points d'expérience

Les points d'expérience restent la récompense la plus courante de *WJDR* : ils permettent d'acquérir promotions, compétences, talents et changements de carrière, tout ceci illustrant la manière dont les personnages maîtrisent leur voie avec le temps. Vous êtes responsable, en tant que MJ, de l'attribution des points d'expérience. Il vous faudra en distribuer suffisamment pour que les personnages progressent, mais pas trop, afin qu'ils ne survolent pas leurs carrières. Il existe plusieurs approches, détaillées ci-dessous, pour dispenser les points d'expérience.

• La méthode abrégée

Cette manière de distribuer les points d'expérience est la plus élémentaire, et reste recommandée pour les débutants. L'idée de base est simple : octroyez à chaque joueur 100 xp par tranche de 4 heures de jeu, ce qui représente la durée moyenne d'une séance. Cette méthode assure donc à chaque joueur de pouvoir sélectionner une promotion, une compétence ou un talent à l'issue de chaque séance de jeu.
Si les autres approches dépendent de la réussite des personnages, la méthode abrégée part du principe que toute expérience est profitable. On peut même dire que l'échec est plus instructif que le succès et que seule la survie compte. Si les personnages sont capables d'endurer tout ce que le Vieux Monde leur oppose, ils méritent une récompense.

La base de 4 heures reste indicative et sujette à modification. Si votre groupe passe beaucoup de temps à plaisanter autour de la table, s'octroie des pauses casse-croûte ou autres, vous pouvez statuer que 6 heures sont plus adaptées. Vous pouvez également réduire la durée unitaire si vos séances de jeu ne durent que 3 heures mais sont particulièrement intenses.

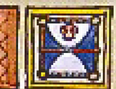
• La méthode dramatiste

Cette méthode d'attribution des points d'expérience se base sur la structure de nombreux romans, films ou pièces de théâtre. Pour y recourir correctement, il vous faudra examiner votre scénario pour voir s'il peut être divisé en « actes ». Traditionnellement, on compte trois actes. Le premier introduit l'intrigue et implique les personnages. Dans le deuxième, les complications commencent et les personnages ont affaire à divers ennemis et soucis, alors qu'ils en apprennent davantage sur l'histoire qui se développe. Au cours du troisième et dernier acte, l'histoire est résolue et les personnages sont victorieux ou vaincus.

TABLE 9-5 : DIFFICULTÉ DE LA RENCONTRE

Difficulté	Attribution de xp
Très facile	5
Facile	10
Assez facile	15
Moyenne	20
Assez difficile	30
Difficile	40
Très difficile	50







Cette structure vous permet d'accorder des points d'expérience à l'issue de chaque acte. L'attribution classique va de 50 à 100 xp, selon la longueur de l'acte et la réussite des personnages. Vous pouvez monter jusqu'à 150 xp pour le dernier acte, étant donné qu'il représente la fin de l'aventure. La méthode dramatiste s'alignant sur l'histoire et non la durée de vos séances de jeu, il vous arrivera peut-être de conclure un acte en plein milieu de partie. Cela ne doit pas représenter un problème. Prenez simplement une petite pause, distribuez les xp et laissez vos joueurs progresser comme ils le souhaitent, puis concentrez-vous à nouveau sur la partie et démarrez l'acte suivant.

• La méthode détaillée

Comme son nom le laisse entendre, il s'agit de la méthode qui demande le plus de temps pour répartir les xp, mais aussi de celle qui vous laisse le plus grand contrôle. Selon cette méthode, vous allez diviser l'aventure en fragments unitaires et attribuer une récompense en xp à chaque fois qu'un de ces fragments est achevé. Cela revient à dire que chaque étape de l'intrigue est associée à une récompense, qui peut aller de 5 xp pour les événements mineurs à 50 xp pour les plus importants. Vous pouvez vous servir de la **Table 9-5 : difficulté de la rencontre** pour déterminer la récompense correspondant à une scène. Vous pourrez ainsi évaluer chaque scène sur le modèle de la table des difficultés des tests.

Exemple : *au cours d'une séance de jeu, les PJ poursuivent une suite d'indices qui les mène jusque dans les égouts, avec l'espoir d'y découvrir une bande de voleurs. Dans leur difficile progression, ils tombent sur un petit groupe d'hommes-rats et un combat s'ensuit. Une fois la rencontre résolue, ils arrivent à trouver le quartier général des voleurs : ses résidents ne sont pas là, ce qui permet aux PJ de leur tendre une embuscade et la séance de jeu se termine en plein suspense au moment où les voleurs reviennent sur les lieux. Le MJ décide d'attribuer les récompenses suivantes : 10 xp pour avoir compris qu'il fallait descendre dans les égouts, 30 xp pour le combat contre les skavens et 15 xp pour avoir découvert la cachette des voleurs. À la prochaine séance, ils gagneront d'autres xp pour l'embuscade - si tant est qu'ils survivent au combat qui va les opposer à des voleurs sanguinaires sur leur propre terrain.*

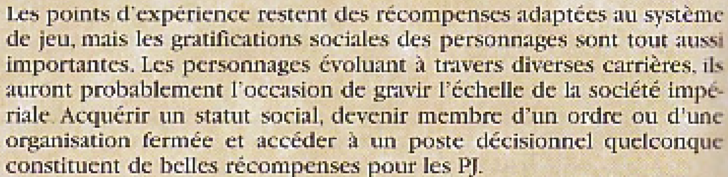
À l'instar de celle des tests, il est important que vous vous montriez juste en déterminant la difficulté des rencontres. L'obstacle a-t-il été surmonté aisément ou la victoire fut-elle durement acquise ? Les PJ étaient-ils désavantagés (par le nombre ou la magie) ? L'un des personnages a-t-il dû dépenser des points de Destin pour survivre ? Voilà quelques questions qu'il est bon de se poser dans l'évaluation de la difficulté d'une rencontre. L'importance de la rencontre devrait également influer sur la quantité de xp. Si les PJ prennent part à une bagarre de rue arbitraire, une récompense est à peine justifiée. En revanche, la grande rencontre de fin de scénario mérite quelques xp supplémentaires, pouvant aller jusqu'au double d'une rencontre normale.

• Récompenses d'interprétation

En marge des points d'expérience récompensant l'avancée dans l'histoire, vous pouvez également attribuer des xp pour encourager une bonne interprétation, à l'issue de chaque séance. Ce genre de récompense doit rester de l'ordre de 5 à 30 xp, sans jamais devenir automatique. L'idée est de récompenser les joueurs dont l'interprétation du personnage vaut le détour. Juger une « bonne interprétation » est cependant subjectif. Il est facile de se laisser aller à récompenser les joueurs les plus grandiloquents, mais l'évaluation de la personnalité du PJ doit primer. Un mercenaire nain maussade n'est pas du genre à s'imposer en société, mais une interprétation convaincante du personnage doit être félicitée. Au fur et à mesure de l'évolution de la campagne et des personnages, la personnalité des différents PJ deviendra de plus en plus familière pour tous les joueurs, ce qui vous permettra de juger l'interprétation plus facilement.

Points de Destin

Comme nous l'avons dit plus tôt dans ce chapitre, vous pouvez octroyer des points de Destin aux personnages lorsqu'ils achèvent certains pans décisifs de l'histoire. C'est là la rétribution ultime de *WJDR*, car chaque point de Destin correspond de fait à une vie supplémentaire. Ne soyez donc pas trop prodigue.



Statut social

Les points d'expérience restent des récompenses adaptées au système de jeu, mais les gratifications sociales des personnages sont tout aussi importantes. Les personnages évoluant à travers diverses carrières, ils auront probablement l'occasion de gravir l'échelle de la société impériale. Acquérir un statut social, devenir membre d'un ordre ou d'une organisation fermée et accéder à un poste décisionnel quelconque constituent de belles récompenses pour les PJ.

Bien souvent, c'est la manière de jouer le personnage qui vous soufflera les gratifications qu'il mérite. Certains joueurs sont plutôt directs et vous déclareront : « je veux devenir templier d'Ulric. » Si cela va dans le sens de votre campagne, c'est alors à vous d'intégrer cet aspect dans l'intrigue générale et de faire que les choses se passent comme prévu par le joueur. D'autres joueurs sont plus timides ou ne savent tout bonnement pas ce qu'ils attendent de leur personnage. Un joueur pourra, par exemple, vouloir entreprendre la carrière de Chevalier, sans vraiment savoir à quel ordre il désire se joindre. Au moment où son personnage va avoir l'occasion de changer de carrière, vous pourriez lui donner la chance d'être intronisé parmi les Chevaliers du Soleil, en reconnaissance de l'héroïsme dont il a fait preuve au cours de la dernière aventure. Cela donne non seulement un sens à sa nouvelle carrière, mais confère également un statut privilégié au personnage dans l'univers de jeu.

Entraînement et formations

Normalement, les personnages ne peuvent pas apprendre de compétence ou de talent ne figurant pas sur leurs carrières actuelles. Ceci est voulu : si les personnages pouvaient sélectionner toutes les compétences et talents qui les intéressent, le système des carrières n'aurait plus beaucoup de cohérence. Au moment de choisir une carrière, les compétences et talents disponibles restent un critère important de sélection. C'est aussi un des aspects jubilatoires de l'accession à une carrière avancée.

Ceci étant dit, vous pouvez récompenser les personnages en leur proposant des formations particulières leur permettant d'acquérir des compétences et des talents en dehors de leur carrière, à la condition que cela reste exceptionnel. Vous devez également vous assurer que les personnages justifient ces apprentissages à travers leurs actions. De tels personnages doivent partir en quête de professeurs ou de maîtres, passer du temps à s'entraîner et souvent, s'acquitter de sommes exorbitantes pour recevoir la formation. De plus, ces compétences et talents devraient coûter 200 xp, au lieu des 100 traditionnels. Vous pouvez alléger quelques-unes de ces contraintes dans certaines circonstances, mais ne soyez pas trop indulgent. Il demeure important que vos joueurs soient bien conscients qu'ils ne pourront pas sélectionner leurs compétences à leur guise, en dépit de leur choix de carrière.

Gains matériels

L'argent reste une motivation particulièrement efficace, surtout pour les personnages portés sur le larcin ou ceux de basse extraction. Il n'est pas dur de comprendre pourquoi ces personnes sont ainsi attachées à l'argent ; pour les autres, l'acquisition de nouveau matériel ou d'objets rares est tout aussi attrayante. Un arquebusier rêve très probablement du jour où il pourra enfin mettre la main sur un long fusil d'Hochland. Soyez toutefois prudent dans l'attribution de fortune et de biens. Le Vieux Monde reste une terre cruelle, dans laquelle il n'est pas facile d'amasser des couronnes d'or ou d'acheter les objets les plus onéreux. Rappelez-vous également que l'Empire est truffé de dangereux criminels qui feraient n'importe quoi pour redistribuer votre richesse (en particulier dans leurs poches). Les personnages qui font étalage de leur fortune ne sont pas très avisés, et c'est votre rôle, en tant que MJ, de leur montrer quelle attention ils attirent. Les personnes qui baignent dans l'opulence sont assurées d'avoir affaire aux racketteurs, maîtres chanteurs, voleurs et assassins. La récompense la plus rare de ce type reste les objets magiques. *WJDR* n'est pas l'un de ces jeux de rôles où le moindre personnage se promène avec des dizaines d'objets magiques au bout de quelques aventures. Un PJ doté d'un unique objet de la sorte pourra s'estimer heureux, les plus puissants personnages de l'univers de Warhammer disposant, dans le meilleur des cas, de trois objets magiques.









L'EMPIRE

« *Comme toujours, l'Empire n'est qu'à un coup de poignard de l'anarchie.* »

— *Un Assassin non identifié*

Chapitre X



Ce chapitre présente l'Empire, l'environnement principal des aventures que vous allez vivre grâce à *WJDR*. Il est essentiellement destiné au meneur de jeu et contient une quantité d'informations qui ne sauraient être connues d'un citoyen ordinaire de l'Empire. Les joueurs ne doivent lire ce chapitre qu'avec l'accord du MJ.

PRÉSENTATION

L'Empire est la plus grande et la plus ancienne des nations du Vieux Monde et il s'agit du plus important des bastions édifiés par l'humanité contre la menace toujours présente du Chaos. Le royaume gouverné par l'empereur Karl Franz s'étend depuis la Mer des Griffes et Kislev au nord jusqu'aux Montagnes du Bord du Monde à l'est et au sud et aux Montagnes Grises à l'ouest. La surface de l'Empire est presque totalement couverte de forêts denses et très anciennes qui abritent tout un assortiment de créatures sauvages et maléfiques. Les villages, villes et cités sont des îlots de civilisation au sein de ces contrées farouches et la population de l'Empire lutte constamment pour survivre contre les périls qui l'entourent et qui cherchent sans arrêt à la submerger.

L'ère de Sigmar



L'histoire de l'Empire remonte à deux mille cinq cents ans, à une époque où les elfes avaient depuis longtemps quitté les rivages du Vieux Monde. Le royaume des nains était assiégé dans ses forteresses montagneuses et l'humanité, une race primitive et dispersée, était la proie des créatures du Chaos, des orques en maraude, des vils gobelins et des terrifiants morts-vivants. C'est à cette époque terrible qu'apparut le plus grand chef humain qui ait jamais foulé le sol du monde, Sigmar. Il devait plus tard devenir un guerrier sans égal et un chef de guerre émérite, mais le charismatique fils du chef de la tribu des Unberogens n'était qu'un jeune homme lorsqu'il devint célèbre. Une bande de maraudeurs orques sur le sentier de la guerre avait capturé Kurgan Barbe de Fer, le roi des nains, mais Sigmar et ses guerriers réussirent à vaincre les orques et à le sauver. En remerciement pour cette action d'éclat, Kurgan fit don à Sigmar de son marteau runique, le légendaire Briseur de Crânes (Ghal Maraz en langage nain) qui est devenu l'emblème le plus important du pouvoir de l'Empire et le symbole de l'antique alliance qui perdure jusqu'à ce jour avec la race des nains.

Sigmar souffrait de voir son peuple se faire massacrer et mettre en esclavage par les peaux-vertes qui infestaient la terre. Quand il devint le chef du clan Unberogen, il engagea sa tribu dans une longue guerre afin de chasser les maléfiques créatures de ses collines, de ses forêts natales et au-delà. Pendant près d'une décennie, il combattit les orques et les gobelins, tandis que les anciennes tribus humaines s'alliaient aux Unberogens ou étaient repoussées vers le nord et le sud. Sigmar forgea une véritable nation dans le feu des batailles et le sang des premiers hommes.

Le point culminant de cette campagne fut la bataille du Col du Feu Noir, où Sigmar et ses chefs de guerre combattirent côte à côte avec les nains du roi Kurgan pour affronter la plus formidable horde de peaux-vertes qu'on ait jamais vue rassemblée. Inférieure en nombre mais déterminée, l'alliance mit la horde en déroute et la força à se disperser dans les plaines du sud, ce qui anéantit le pouvoir des orques dans les terres situées au nord des Montagnes Noires. C'est après cette bataille remportée de haute lutte que les chefs des clans s'entendirent pour signer un pacte qui lierait leurs destinées et celles de leurs descendants pour deux millénaires et demi.

Les nains offrirent une magnifique couronne à Sigmar et il fut le premier homme à prendre le titre d'Empereur. Pendant plus de cinquante ans, il travailla à construire son nouvel empire sur les ruines laissées par les guerres menées contre les orques et les autres ennemis abominables de l'humanité. Sous son règne, son peuple prospéra et se multiplia. Pourtant, ce ne fut pas une période paisible, car il y avait une multitude de monstres horribles à exterminer dans les régions encore inhabitées. Il fallut également que Sigmar livre bataille à ses rivaux pour parvenir à les soumettre à son autorité. Arrivé à l'âge de quatre-vingts ans, alors qu'il était encore un guerrier redoutable et un dirigeant sans égal, Sigmar commença à sentir le poids des années et renonça à la couronne impériale pour la transmettre à ses chefs de clans. Il partit vers l'est, comme le rapportent les légendes, vers Karaz-a-Karak, le Pic Éternel, dans l'intention de rendre visite au roi nain Kurgan Barbe de Fer, son ami de toujours. Ce qu'il advint de lui après ça, nul ne le sait.

Sigmar n'avait laissé aucun héritier. Afin d'éviter une guerre de succession dévastatrice, les chefs des clans tombèrent d'accord pour choisir l'un des leurs afin qu'il règne en l'absence de Sigmar. De nos jours encore, l'Empereur a plutôt le statut de premier parmi ses semblables que celui de monarque absolu. Au cours des siècles, les terres des tribus se transformèrent en véritables provinces et leurs chefs reçurent le titre de Comtes. En l'espace d'une génération, Sigmar a pris le statut de dieu tutélaire de l'Empire. C'est au cours des nombreux siècles qui ont suivi que le culte de Sigmar s'est développé pour devenir l'une des plus puissantes organisations de tout l'Empire.

L'Empire n'est pas véritablement une nation unique, mais plutôt une coalition de toutes ses nations distinctes, liées par leurs traditions, leur culture et leur politique. Depuis sa fondation, il s'est échafaudé sur une force née de leur union, bien que cette union ait été durement

éprouvée et parfois brisée au cours de son histoire. Pourtant, il a traversé toutes les périodes d'adversité et a toujours réussi à en émerger plus fort.

Pendant toute son histoire, les Comtes et les autres nobles de l'Empire n'ont cessé de se quereller et même de guerroyer les uns contre les autres. Les descendants des chefs tribaux des origines se disputent sans arrêt le pouvoir, établissent et rompent des alliances ou se font supplanter par ceux qu'ils gouvernent. Même devant une grande menace commune, il faut un dirigeant compétent et ferme pour arriver à maintenir l'unité en dépit des querelles intestines. L'Empereur en exercice, Karl Franz, Prince d'Altdorf et Électeur du Reikland, est parait-il un homme de cette trempe, bien que, comme tous les hommes de pouvoir, il ait son lot d'ennemis.

LES PROVINCES ET LA POLITIQUE

Les peuples de l'Empire parlent la même langue et partagent le même patrimoine, mais ils n'en sont pas moins divers et indépendants. De plus, l'ascension de puissances commerciales au cours des siècles a engendré un clivage entre la paysannerie et la population citadine au sein des peuples de l'Empire et, de façon plus significative encore, entre les riches États de l'ouest et les États plus pauvres de l'est. De la même façon, l'apparition de riches et puissants bürgomeisters, ainsi que l'expansion du culte de Sigmar, ont provoqué des modifications significatives de la carte politique depuis l'époque de Sigmar et des premiers Empereurs.

Les territoires des Comtes Électeurs

À l'origine il y avait douze comtés, mais la province du Solland fut pratiquement anéantie par l'invasion du seigneur de guerre orque Gorbad Griffe de Fer, si bien qu'elle est aujourd'hui intégrée au Wissenland. De son côté, l'ancien État du Drakwald fut envahi par les hommes-bêtes et d'autres créatures infectes, et les terres du Comte décédé furent partagées entre le Nordland et le Middenland. Cependant, il existe encore de furieuses disputes, qui peuvent aller jusqu'à la guerre, concernant la répartition des territoires du Drakwald entre ces deux États. Plus récemment, le cupide Empereur Dieter IV a autorisé la cité de Marienburg à faire sécession pour quitter l'Empire, contre une donation substantielle versée sur sa cassette personnelle. Au cours du siècle passé, ce très grand port maritime a férocement défendu son indépendance contre son éventuel rattachement à l'Empire.

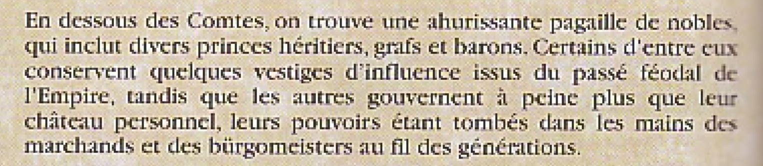
Ainsi, il y a actuellement dix provinces : l'Averland, le Hochland, le Middenland, le Nordland, l'Ostland, l'Ostermark, le Reikland, le Stirland, le Talabecland et le Wissenland. Le Reikland est de très loin la plus puissante des provinces. Elle est le siège de la puissance impériale depuis une centaine d'années et c'est au Reikland que se trouvent la cité-état d'Altdorf, capitale de l'Empire et patrie des collèges de magie et de l'Église de Sigmar.

La puissance et l'influence des autres provinces augmentent ou décroissent selon l'habileté et les desseins des Comtes qui les gouvernent et au gré des fortunes incertaines de la guerre et de la politique. Le Middenland et le Talabecland jouent généralement les rôles les plus importants. Le Middenland est l'une des provinces les plus dangereuses et les plus sauvages, mais Middenheim, sa capitale, est le centre du culte de l'ancien dieu Ulric, ce qui lui permet d'exercer un pouvoir disproportionné au regard de ses richesses et de ses ressources. Le Talabecland est borné par la Talabec et le Stir, deux affluents du majestueux Reik, qui ont fait sa richesse grâce au commerce et aux taxes imposées aux marchands qui voyagent entre les provinces de l'est et Nuln, Altdorf et Marienburg.

Plus au sud, les États du Stirland, du Wissenland et de l'Averland ne sont pas aussi densément boisés que le reste de l'Empire. L'essentiel de leurs ressources provient de leurs plaines fertiles et des mines qu'ils exploitent dans les contreforts des Montagnes du Bord du Monde. La laine, les chevaux et les céréales de ces provinces rurales se vendent à bon prix sur les marchés du nord et de l'ouest, bien que dans les derniers siècles leur puissance ait décliné tandis que celle des marchands citadins grandissait.

Les autres provinces ne détiennent guère de ressources qui puissent leur permettre d'exercer un contrôle sur le jeu du pouvoir. L'Ostland, le Nordland, le Hochland et l'Ostermark conservent une influence par le biais d'alliances conclues avec les États les plus puissants. C'est lorsque les autres Comtes sont divisés que le soutien de ces provinces est le plus recherché.

Un Comte ou plus exactement un Comte Électeur est à la tête de chaque province. Des siècles de mariages et d'alliances entre les familles dirigeantes ont engendré un réseau labyrinthique de liens de parenté, de traités et d'accords commerciaux, ce qui provoque souvent l'apparition de rivalités dans les questions de souveraineté et fait naître la discorde. Presque tous les Comtes sont également investis d'autres titres, de nature militaire, héréditaires ou honorifiques. Karl Franz, en plus du fait d'être Empereur et Comte de Reikland, est également prince d'Altdorf. Le Comte du Middenland, Boris Todbringer, détient également le titre de graf de Middenheim. Le Comte du Talabecland est également connu sous le nom d'Ottilia en mémoire de celle qui se proclama elle-même Impératrice. Et le prince de Marienburg, Comte de Nordland, est proscrit de cette cité sous peine de mort depuis que celle-ci s'est séparée de l'Empire. Le Comte de l'Ostermark assume également le titre de Gardien des Marches, fonction pour laquelle il perçoit une importante subvention de l'Empereur. La proportion de cette somme qui est réellement allouée à l'entretien des forces militaires censées protéger les frontières orientales de l'Empire varie énormément au gré des envies du Comte en exercice mais ce dernier prend tout de même en considération les éventuelles incursions des tribus nomades vivant au delà de Kislev.



L'ascension des cités

En dessous des Comtes, on trouve une ahurissante pagaille de nobles, qui inclut divers princes héritiers, grafs et barons. Certains d'entre eux conservent quelques vestiges d'influence issus du passé féodal de l'Empire, tandis que les autres gouvernent à peine plus que leur château personnel, leurs pouvoirs étant tombés dans les mains des marchands et des bürgomeisters au fil des générations.

C'est l'essor des classes mercantiles qui a engendré les plus grands changements dans l'Empire au cours des siècles derniers. Parmi les plus significatifs de ces changements, on a vu la naissance des cités-états d'Altdorf, de Nuln, de Talabheim et de Middenheim. Même si les Comtes portent encore des titres qui font référence à ces cités, ils y détiennent beaucoup moins d'influence politique que par le passé. Dans la réalité, les cités sont gouvernées par des cartels de bürgomeisters, en accord avec d'autres organisations comme des guildes commerciales ou professionnelles et des communautés religieuses.

• Altdorf

Toutes les métropoles prétendent à la grandeur, mais c'est à Altdorf que le titre de plus grande cité de l'Empire doit être décerné. Elle n'est pas seulement le siège de la cour de Karl Franz, c'est aussi dans cette immense cité que l'on trouve les légendaires collèges de magie, ainsi que l'école des ingénieurs et le centre névralgique de l'Église de Sigmar, de même que de nombreuses universités aux idées progressistes et la ménagerie impériale. Construite sur plusieurs îles et dans les zones marécageuses situées à la jonction du Reik et de la Talabec, Altdorf est le site du Reikport, dernier tronçon du Reik encore navigable par les navires de haute mer. Les négociants qui désirent faire voyager leurs marchandises en amont, sur la Talabec ou le Stir, en direction de Nuln ou de Talabheim, doivent décharger leur cargaison ici et payer les taxes et les droits de douane correspondants.



• Nuln

Nuln est le centre économique des régions du cours supérieur du Reik et, comme Altdorf, c'est une importante plaque tournante commerciale qui contrôle la circulation des marchandises venues du Wissenland, du Stirland et de l'Averland. L'argent amassé grâce à ce commerce a permis la création de nombreuses universités, plus anciennes et d'une philosophie plus traditionaliste que celles d'Altdorf, ainsi que la fondation de la fameuse école d'artillerie. Les pièces d'artillerie les plus imposantes et les plus fiables sont fabriquées à Nuln. Les Comtes sont prêts à payer un prix élevé pour l'achat de telles pièces ou pour louer les services du justement redouté train d'artillerie de Nuln. La population de Nuln tire également une grande fierté de son pont, le dernier à pouvoir enjamber le Reik avant la mer. Cette merveille de technique possède un tablier central qui peut être relevé et abaissé pour permettre le passage des bateaux ou pour créer une barrière défensive en travers du fleuve.

• Talabheim

Talabheim est bâtie au centre d'un immense cratère, résultat d'un impact énorme qui se produisit au cours de la préhistoire, et la plaine contenue entre ses parois est extrêmement fertile. On expédie les produits de ses fermes à Altdorf dans l'ouest par le port de Talagaad sur la Talabec, ou à Middenheim par la route de la Vieille Forêt. Le rempart impressionnant constitué par le mur du cratère est renforcé par des tours et des bastions, certains construits sur la surface boisée, d'autres creusés à même le roc et reliés par des passages et des galeries souterraines. Il faut une garnison permanente de plusieurs milliers d'hommes pour défendre le mur de Talabheim, mais celui-ci n'est jamais tombé aux mains de l'ennemi.

• Middenheim

Mieux défendue encore que Talabheim, Middenheim est indubitablement le plus inexpugnable des bastions de l'Empire. Les préceptes du culte d'Ulric nous apprennent que, quand le monde était encore jeune, leur dieu recherchait un endroit qui soit bien à lui. Son frère Taal, seigneur de tous les dieux, lui fit don d'une grande montagne qui s'élevait droit hors de la forêt comme un fer de lance. D'un puissant revers de la main, Ulric fit sauter le sommet de la montagne. C'est pour cette raison que le peuple Teutogen de l'antiquité l'appela le Fauchslag, ce qui signifie coup de poing, quoique la plupart des gens qui ne vivent pas dans la ville l'appellent plutôt Ulricsberg. Middenheim se dresse au sommet de cette montagne de mille cinq cents mètres de haut. On s'y rend par quatre viaducs qui y montent en faisant des lacets et sa silhouette imposante peut être vue depuis toutes les forêts environnantes.

Le cœur de l'Ulricsberg est creusé de catacombes, de souterrains naturels et de cavernes qui ont été étendus par les nains au cours de siècles de labeur, mais il s'y trouve aussi les galeries des gobelins et des infâmes skavens. On envoie régulièrement des soldats patrouiller dans ces sombres profondeurs. La majorité des issues qui permettaient d'accéder à la cité ont été scellées et sont sous bonne garde, mais malgré ces précautions, les sombres tunnels qui serpentent sous la ville abritent toutes sortes de cultes maléfiques, de créatures bestiales et de choses inhumaines. Middenheim n'est plus que le vestige brisé de sa gloire passée car elle a souffert pendant l'invasion connue sous le nom de Tempête du Chaos. Son peuple se cramponne à l'existence et vivote dans la cité à moitié détruite, à la merci des adeptes des cultes noirs, des hommes-bêtes, des skavens et même des troupes d'orques et de gobelins embusqués dans les ruines délabrées et les obscures catacombes.





LE CALENDRIER IMPÉRIAL

De nombreux calendriers différents sont utilisés dans le Vieux Monde. Les peuples nains et elfes ont chacun leur propre système, mais le calendrier impérial est le calendrier en usage dans tout l'Empire. Il débute au couronnement de Sigmar, qui réussit à unifier les tribus humaines après la victoire de la bataille du Col du Feu Noir. Dans *WJDR*, on part du principe que nous sommes en 2522 C.I., mais le MJ peut choisir de faire démarrer sa campagne à une période différente. Vous pouvez, par exemple, décider que l'Âge des Trois Empereurs est si riche en possibilités que vous devez absolument l'essayer. Comme les éléments de base de la société impériale ont peu varié au cours du temps, il est possible de faire débuter une campagne à n'importe quelle période de l'histoire tout en utilisant la majeure partie des informations contenues dans ce livre.

• Le Moot

De part et d'autre de l'Aver, entre le Stirland et l'Averland, on trouve le Mootland, ou plus simplement le Moot, qui est le pays des halflings. Quoique ses habitants s'accommodent parfaitement de leur vie de gloutonnerie et de procréation incessante et qu'ils ne se soucient guère d'avoir des relations avec le monde extérieur s'ils peuvent l'éviter, le Mootland fait théoriquement partie de l'Empire. L'Ancien, élu par le peuple, dispose d'un vote dans les élections impériales et d'une voix à la cour de l'Empereur.

Les halflings se reproduisent rapidement. Leurs familles, extrêmement nombreuses, vivent dans des complexes de tunnels tentaculaires ou dans des maisons chancelantes à multiples étages s'ils sont trop pauvres pour s'offrir un trou confortable. Il est dans la nature des halflings d'accumuler tout et n'importe quoi. De ce fait, des ailes entières de leurs trous sont occupées par des empilements de bibelots sans intérêt et de souvenirs amoncelés dans des labyrinthes de pièces mal tenues. Le concept de décharge publique est absolument étranger au mode de pensée des halflings. Même les reliefs de nourriture, s'il en reste, sont donnés aux chiens.

Le Moot a la chance de posséder un paysage magnifique et une terre fertile. Au premier coup d'œil, on peut n'y voir qu'un pays de collines et de champs onduleux, où règne une paix champêtre. Cependant le Moot n'est pas préservé des attaques du monde extérieur. Pendant des années, ses habitants ont dû résister à la menace des morts-vivants de la Sylvanie et à la violence de tribus déchaînées d'orques et de gobelins descendus des Montagnes du Bord du Monde.

Le système électoral

Le système électoral impérial est là pour faire le lien entre toutes ces régions disparates. Au cours des deux mille cinq cents ans qui se sont déroulés depuis le départ de Sigmar et depuis que les chefs de clans ont décidé d'élire l'un d'entre eux comme gouvernant, le système a extraordinairement changé et pourtant il est resté essentiellement le même. Selon les usages établis, l'héritier de l'Empereur lui succède sur le trône à sa mort, à moins que l'un des Comtes ne conteste la succession. Dans ce cas, les Électeurs se réunissent et votent. Une élection est également nécessaire si l'héritier du trône n'est pas clairement désigné. En deux occasions, il a fallu convoquer un conseil électoral pour inculper l'Empereur en exercice et le forcer à démissionner, comme cela s'est produit lorsque Dieter IV s'est laissé acheter par les dirigeants de Marienburg.

Bien évidemment, la vie n'est jamais aussi simple. Différentes hautes fonctions officielles ont été assorties d'un privilège électoral au cours des siècles, à valeur égale de vote avec les privilèges électoraux des dix Comtes Électeurs. Ces Électeurs supplémentaires ne peuvent devenir Empereurs, seuls les Comtes étant éligibles, mais leurs votes peuvent être cruciaux dans le cas d'un scrutin serré. Actuellement, il y a cinq Électeurs supplémentaires qui disposent du droit de vote. Dans le passé, on a pu en compter jusqu'à huit ou seulement un en tout et pour tout. Au moment où nous parlons, trois de ces postes sont occupés par le Grand Théogoniste et les deux Archilecteurs de l'église de Sigmar, tandis que l'Ar-Ulric, chef du culte d'Ulric, occupe le quatrième et que le cinquième appartient à l'Ancien du Mootland.

C'est le vote groupé de l'Église de Sigmar qui a maintenu le trône au Reikland ces derniers temps. Ceci a déclenché de nombreuses réclamations au sujet du pouvoir disproportionné détenu par l'Église de Sigmar. Ces réclamations émanaient généralement de l'Ar-Ulric, lequel vote traditionnellement pour le Comte du Middenland si celui-ci se présente à l'élection. Généralement l'Ancien du Moot vote volontiers pour l'héritier de l'Empereur précédent, s'il y en a un. Ce fut néanmoins le vote très controversé de l'Ancien Gumble Forcemoineau qui précipita l'Empire dans une période d'anarchie qui dura neuf années suite au décès de Boris l'Avide en 1115. La crise ne se termina qu'avec l'élection de l'Empereur Mandred en 1124.

Si l'un des candidats réunit les suffrages, les élections impériales peuvent se dérouler rapidement et simplement. Cependant, la plupart du temps, aucun des prétendants ne se distingue par rapport aux autres et c'est alors que les querelles internes commencent. De telles situations abritent le ferment de la corruption, du péril et même de la guerre ouverte.

C'est exactement ce genre de catastrophe qui marqua le début du déclin de l'Empire en 1152 lorsque l'Empereur Mandred fut assassiné. Les Électeurs furent incapables de se mettre d'accord sur le nom d'un nouvel Empereur. À la suite de cela, la guerre éclata entre le Stirland et le Talabecland et après un siècle de bains de sang, l'Ottilia s'autoproclama Impératrice. Pendant les quelques centaines d'années qui suivirent, les élections continuèrent à se dérouler sans la participation du Talabecland et il y eut ainsi deux Empereurs.

La situation empira lorsqu'en 1547 le Comte de Middenheim revendiqua le trône en affirmant qu'il descendait en droite ligne de l'Empereur Mandred. Le système des élections impériales fut pratiquement abandonné pendant cette période, qui est connue sous le nom d'Âge des Trois Empereurs. Les élections cessèrent entièrement lorsque le Grand Théogoniste de Sigmar refusa de reconnaître l'accession au trône de Magritta de Marienburg sous prétexte qu'elle n'était qu'une enfant.

Pendant les huit cents années suivantes, l'Empire fut déchiré par les dissensions. Les nations s'affrontaient sur le terrain de la politique comme sur celui des armes et les provinces les plus faibles se retrouvaient souvent entraînées dans les épreuves de force des concurrents les plus puissants. Ce fut pendant cette période de désaccord que l'Empire souffrit le plus aux mains de ses ennemis, notamment lors de l'invasion de Gorbad Griffe de Fer et pendant les guerres des Comtes Vampires contre la famille von Carstein de Sylvanie.

Lorsque la cité kislevite de Praag fut détruite par une incursion du Chaos de grande ampleur qui entreprit ensuite le siège de la cité de Kislev, l'Empire paraissait condamné par ses propres divisions. C'est à ce moment que Magnus de Nuln s'imposa, réussit à calmer les guerres ouvertes et à rassembler les Comtes. En dépit du fait qu'il était un sigmarite fervent, au point d'être surnommé Magnus le Pieux, il parvint à obtenir le soutien de l'Ar-Ulric et de Middenheim. À la tête d'une armée venue de tout l'Empire, il mit fin au siège de Kislev et renvoya les hommes du Nord et leurs alliés démoniaques et bestiaux dans les Désolations du Chaos d'où ils étaient venus.

Magnus fut élu Empereur et l'Empire commença à se reconstruire. On peut voir l'héritage de Magnus à Altdorf, où les collèges de magie furent











fondés, et à Nuln, où il avait sa cour. Les fidèles d'Ulric proclament souvent qu'ils ont été trahis par Magnus parce c'est lui qui a nommé le Grand Théogoniste et les deux Archilecteurs à des postes d'Électeurs. Ceci est resté une pomme de discorde entre les cultes de Sigmar et d'Ulric.

Les membres de la famille Franz, princes du Reik, sont sur le trône depuis l'élection de Wilhelm II après la déposition de Dieter IV consécutive à la sécession de Marienburg. Ils sont fermement installés à ce poste depuis un siècle et beaucoup disent que le règne de Karl Franz a été profitable non seulement à la noblesse mais aussi aux marchands. Selon l'opinion générale, lorsque l'Empereur actuel mourra, son fils prendra sa succession sans opposition.

Selon les termes des anciennes lois de l'Empire, l'Empereur peut réclamer des troupes aux autres Électeurs lorsqu'il en a besoin pour mener ses campagnes. Ceux-ci doivent également lui verser une partie des impôts qu'ils lèvent comme participation au maintien des institutions impériales qui se sont développées au fil des siècles. En retour, l'Empire est tenu de leur fournir des renforts en cas de guerre et de leur offrir des secours et de l'aide en cas de famine ou de peste. En plus de cela, les États peuvent signer des traités afin de se garantir une protection mutuelle. En fait, il existe un grand nombre de traités de ce type et certains sont même respectés. Dans la période troublée que l'Empire a récemment traversée, Karl Franz a su montrer ses qualités d'homme d'État, car en dépit des conflits d'intérêt entre les autres Électeurs il a réussi à exercer son pouvoir pour combattre efficacement les menaces du Chaos et les divisions religieuses qui semblent s'accentuer de mois en mois.

MENACES INSIDIEUSES

Le monde est plein d'endroits dangereux et l'Empire ne fait pas exception à cette règle. Il est sans arrêt assailli de toutes parts par ses ennemis, malgré la puissance de ses armées, malgré les patrouilles qui surveillent les routes et les rivières et malgré les répugateurs qui accomplissent leur devoir sans relâche.

L'Empire est parfois menacé par de grandes invasions d'hommes du Nord, d'orques et d'autres ennemis, mais ce sont les menaces insidieuses et perpétuelles qui se dissimulent au cœur des villes et dans les profondeurs des forêts qui tourmentent vraiment l'esprit des dirigeants. Sous le mince vernis de la civilisation, de sinistres cultes s'emploient à miner son pouvoir tandis que des bandes guerrières d'orques, d'hommes-bêtes et de serviteurs du Chaos se tapissent dans les contrées sauvages, toujours prêts à piller et à saccager les fermes, les villages et les cités de l'Empire. Sous les rues des villes, dans des galeries et des cavernes bien dissimulées, les infâmes skavens complotent et intriguent dans le but de renverser ceux qui habitent dans le monde du dessus.

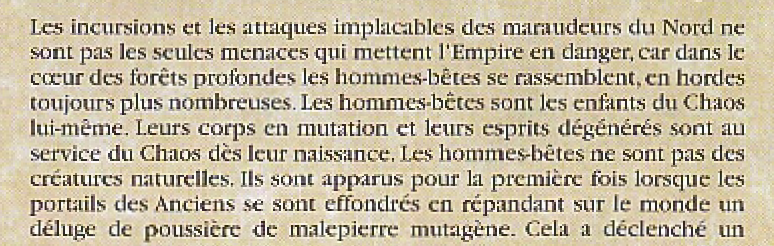
La sombre puissance du Chaos

La plus grande menace est celle du Chaos car elle se présente sous de nombreux visages. De toutes les races mortelles, l'humanité s'est révélée la plus sensible aux tentations des Dieux Sombres et la plus avide d'emprunter le chemin de la damnation. Les hommes mettent toute l'énergie de leurs courtes vies et toute leur soif de domination et d'immortalité au service du Chaos. Leur appui donne de la puissance aux dieux du Chaos et en échange ceux-ci corrompent et pervertissent leurs serviteurs. L'humanité désire ardemment le changement. C'est cette énergie qui lui a permis de coloniser le globe et de construire de grandes nations mais en fin de compte, tout ce labeur est vain. Peu d'hommes sont capables de s'en rendre compte, mais ce sont cette énergie et cette ambition qui alimentent les dieux du Chaos et les bouffissent de pouvoir.

Depuis la chute des légendaires Anciens, il y a de cela des milliers d'années, le Chaos s'est appliqué sans relâche à détruire le monde mortel dans l'intention d'établir l'avènement des Royaumes du Chaos pour l'éternité. D'innombrables vies ont été sacrifiées, des civilisations broyées, des peuples entiers ont été exterminés dans leur résistance contre les Dieux Sombres.

Quand les portes du Nord vomissent la matière brute du Chaos en vagues monstrueuses, d'innombrables guerriers en armure noire accompagnés des tribus de sauvages barbares déferlent du Nord en entraînant des cohortes démoniaques dans leur sillage. Des créatures abominables, engendrées par la substance mutagène du Chaos, émergent des forêts ombreuses et des ténébreuses tanières cachées à la racine des montagnes pour massacrer et incendier.

À chaque fois, les armées du Chaos ont dû reculer, mais chaque guerre a laissé l'Empire diminué, affaibli et de plus en plus tourmenté par le doute. Les Dieux Sombres sont éternels, ils n'ont qu'à attendre pour lancer leurs armées à l'attaque. Ils pressentent la discorde et la cultivent au sein de la population de l'Empire pour mieux diviser et conquérir. Il s'écoulera peut-être des mois, des années ou des siècles avant que les armées du Chaos ne reviennent. Mais que signifie le temps pour des êtres éternels et divins, qui verront la mort du monde et les royaumes des hommes réduits en poussière ?



Les hommes-bêtes

Les incursions et les attaques implacables des maraudeurs du Nord ne sont pas les seules menaces qui mettent l'Empire en danger, car dans le cœur des forêts profondes les hommes-bêtes se rassemblent, en hordes toujours plus nombreuses. Les hommes-bêtes sont les enfants du Chaos lui-même. Leurs corps en mutation et leurs esprits dégénérés sont au service du Chaos dès leur naissance. Les hommes-bêtes ne sont pas des créatures naturelles. Ils sont apparus pour la première fois lorsque les portails des Anciens se sont effondrés en répandant sur le monde un déluge de poussière de malepierre mutagène. Cela a déclenché un





horrible changement chez de nombreux ancêtres des humains et des animaux du monde, en provoquant de graves mutations chez ceux-ci. Les hommes-bêtes sont la progéniture de ce tragique événement, ni hommes ni bêtes mais les hybrides pervertis des deux.

On en est réduit à des hypothèses sur leur nombre, mais ce sont certainement les plus répandues des créatures du Chaos. Les quelques érudits qui sont enclins à se pencher sur ces sombres réflexions et à effectuer des recherches sur ces sujets interdits craignent que les hommes-bêtes soient plus nombreux que les humains. Organisés en hordes guerrières, ils infestent les forêts et les terres à l'abandon, dans l'Empire et au-delà. C'est dans le Drakwald et la Forêt des Ombres qu'on les trouve en plus grand nombre. Ils présentent un danger inévitable pour tous les voyageurs qui empruntent les routes forestières et pour les petits villages et les fermes isolées. C'est souvent la nuit que les hommes-bêtes s'attaquent aux habitations et aux hameaux. Leurs habitants sont assassinés, les bâtiments rasés par le feu et le bétail est emmené pour être dévoré.

Seuls les plus puissants des Seigneurs des Bêtes, ceux qui sont dotés d'une volonté de fer, peuvent maintenir leurs hardes regroupées suffisamment longtemps pour représenter une menace sérieuse pour l'Empire, mais les terres impériales sont terriblement en danger quand cela se produit. Les hommes-bêtes se rassemblent autour des Pierres des Hardes, attirés par les grands feux allumés par un chef lorsqu'il veut rappeler ses troupes dispersées.

En même temps que les hommes-bêtes, les forêts et les profondeurs souterraines dissimulent des quantités d'autres choses d'aspect ignoble et de tempérament maléfique. Ces créatures ne sont pas d'une espèce ou d'un genre reconnaissable, leur ascendance est indécelable après des générations de corruption physique. Ces enfants du Chaos ne portent pas de nom, mais ils sont bien là… ils attendent. Quand la puissance du Chaos augmentera et que la Porte Sombre déversera son énergie maléfique, alors les enfants du Chaos se lèveront dans les ombres avec des braiments, des vociférations et des hurlements dans la jouissance anticipée de la victoire des Dieux Sombres.

Pourtant, il est plus que probable que ce ne sont pas les hommes-bêtes corrompus et les rejetons du Chaos couverts de bave errant dans les étendues désertiques qui provoqueront la chute de l'Empire. Non, le plus grand danger, et de loin, c'est l'ennemi intérieur, le vil chancre qui prospère dans le cœur de certains hommes dans les villages, les villes et les cités, qui marche en plein jour à la vue de tous sous le masque de la bonté quand il n'est rien d'autre que le mal absolu.

• Les esclaves des ténèbres

Les membres des cultes du Chaos sont comme les vers dans le cœur d'une pomme pourrie, agglutinés les uns sur les autres, depuis les riches décadents jusqu'aux pauvres désespérés. Tout homme a des rêves et des peurs et c'est à ces peurs que les Dieux Sombres font appel. La peur de la mort, le désir de revanche, l'appétit de pouvoir ou de reconnaissance, voici les modestes ferments qui amènent un homme aux cultes du Chaos. Car lorsqu'un homme se soumet à la volonté des Dieux Sombres, il fait le premier pas vers la damnation.

Bien que tout culte du Chaos soit interdit au sein de l'Empire et que les répurgateurs et d'autres organisations s'emploient à détruire tous les ennemis qu'ils rencontrent, il est impossible de faire disparaître toute référence aux Dieux Sombres. La mutation est un phénomène omniprésent dans l'Empire et le Chaos est tapi derrière presque toutes les vieilles histoires et la plupart des vieux souvenirs.

Lorsque la récolte est mauvaise, comment ne pas être tenté de croire que les dieux ont abandonné le fermier et comment ne pas se tourner vers d'autres entités, plus anciennes et plus puissantes ? Lorsque certains désirent le pouvoir politique ou la puissance occulte, est-ce que ce n'est pas la mesure véritable d'un homme que de savoir risquer son âme pour atteindre la gloire ou la connaissance ? Devant d'innombrables ennemis, lorsque votre bras faiblit, à qui faire appel si ce n'est au plus grand des seigneurs des batailles ? Et lorsque vous désirez de la compagnie, de l'amour ou de l'adoration, le prince des dieux n'est-il pas celui qui vous offrira le soulagement ? C'est avec cent petits mensonges innocents que l'homme le plus noble et le plus pieux entame sa descente sur la voie du Chaos, vers ceux qui l'attendent, prêts à l'accueillir à bras ouverts.

De tels maîtres ou de tels adeptes de cultes ne sont parfois même pas conscients qu'ils agissent pour la gloire du Chaos, car tous les hommes ne sont pas disposés à donner leur âme aveuglément. Il en est d'autres, néanmoins, qui acceptent leur destin et négocient leur âme contre le pouvoir en ce bas monde, avec parfois une petite chance de tromper la mort et de gagner l'immortalité.

Les objectifs de ces hommes les amènent inévitablement à se tourner contre leurs frères humains et contre l'Empire qui les a nourris et élevés, comme des nourrissons mordant au sang le sein qui les allaite. Pour pouvoir gouverner, les suppôts de ces puissances doivent renverser ceux qui détiennent le pouvoir, anéantir ceux qui s'opposent à eux et rallier des disciples à leur cause. Lors de réunions secrètes accompagnées de sombres rituels, ils ourdissent leurs machinations et conjurent des esprits et des démons qui leur accorderont la puissance. Ils ne réalisent peut-être pas qu'à chaque fois qu'ils se conduisent ainsi, ils se rapprochent de l'Œil du Chaos et de la réussite suprême ou de l'aliénation mentale.

Tout ce qui relève du Chaos corrompt. Le parcours peut être rapide ou lent, mais le chemin mène toujours au même résultat, le désir de tout dominer et de voir le monde qui vous a repoussé devenir le jouet des Dieux Sombres.

Les détestables hommes-rats

Bien que les dangers du Chaos soient connus mais pas toujours compris de tous, il est un autre péril qui fait l'objet de controverses à la fois parmi les savants et les ignorants à travers tout l'Empire. Malgré ceux qui argumentent sur le fait qu'une telle chose ne pourrait être vraie et rester ignorée, certaines gens prétendent qu'il existe une race de mutants semblables à des rats, à la tête d'un empire souterrain qui s'étend sous toute la surface du Vieux Monde.

Ces affirmations sont vraies, mais le secret dont s'entourent les skavens et la faculté qu'ont les hommes à se bercer d'illusions suffisent à jeter le doute sur les histoires qui parlent de rats géants marchant comme des humains sous les pavés des rues. Il est pourtant des gens qui connaissent la vérité. Ceux qui ont vu des skavens et survécu pour en parler.

Ce fut en l'an 1111 que les skavens frappèrent l'Empire pour la première fois, lorsque des agents des Seigneurs de la Ruine se glissèrent dans des villages et des villes et empoisonnèrent les puits, les étangs et les rivières en y versant des produits contagieux et corrompus. La peste se répandit dans la population comme un feu de broussailles, touchant également les jeunes, les vieux et tous ceux qui étaient en bonne santé.

La peste démarra en même temps à Nuln, à Altdorf et à Talabheim puis se répandit dans les villes et la campagne environnante en quelques jours. Les rivières, qui sont tellement vitales pour l'Empire, devinrent les vecteurs de la peste noire, jusqu'à la propager aussi loin que Marienburg et le Stirland.

Alors que l'hiver se rapprochait et que les survivants hébétés luttaient contre la famine, les Seigneurs de la Ruine lâchèrent leurs guerriers des clans sur eux. Par milliers, les skavens submergèrent les quelques survivants qui restaient dans les villes et les villages dévastés. Ils prirent des esclaves, les récoltes et le bétail et disparurent à nouveau dans le dédale des cavernes de l'empire souterrain. Pour endiguer l'infecte marée, les Comtes ordonnèrent que l'on brûle








entièrement des villages, souvent avec leurs habitants encore à l'intérieur des maisons, maintenus là par des arbalétriers et des arquebusiers. Seules les plus grandes cités échappèrent à la terrifiante maladie et aux rats des clans skavens. Les hommes-rats savaient qu'une grande victoire avait été remportée, mais ils étaient conscients que l'Empire avait encore la puissance nécessaire pour leur résister si leur présence était découverte et que les Comtes décidaient de les attaquer.

En 1115, l'Empereur Boris l'Avide mourut de la peste qui subsistait encore dans les provinces. Il fut l'un des derniers à succomber à la terrible contagion après presque trois quarts de son peuple. Mais lorsque finalement les membres du conseil des Treize des skavens jugea que le temps était venu, après des années de pillage et de massacre, ils furent pris au dépourvu par la résistance du Comte Mandred de Middenheim.

Lorsque les skavens attaquèrent le Middenland, des milliers de réfugiés affluèrent dans la cité de toute la région environnante. Malgré les cordons de sécurité et les soldats qui étaient là pour empêcher les personnes contagieuses d'entrer, les skavens s'infiltrèrent dans les catacombes qui se trouvent sous la cité et déchaînèrent la peste au cœur de Middenheim. Tandis que la mort et la panique s'emparaient de la capitale du Middenland, Mandred arriva avec le peu d'armée qu'il avait pu lever et réussit à obtenir suffisamment de soutien de la part des autres Comtes pour contraindre la peste des hommes-rats à retourner sous terre. Pour un moment, l'attaque des skavens avait été conjurée.

En 1124, la croisade de Mandred avait pratiquement exterminé les skavens dans de nombreuses régions de l'Empire et les avait repoussés vers le sud et l'est. Des dissensions internes au sein du conseil des Treize obligèrent les skavens à reprendre le contrôle de leurs propres troupes et en particulier à se concentrer sur la menace que pouvait représenter le très grand nombre d'esclaves qu'ils avaient capturés, tant leur succès avait été énorme dans ce domaine.

En guise de cadeau d'adieu, les Seigneurs de la Ruine envoyèrent un assassin à Middenheim pour tuer Mandred qui avait depuis été élu Empereur. L'agression fut une réussite et les skavens camouflèrent leur forfait grâce à des preuves soigneusement fabriquées qui désignaient des mutants vivant dans les égouts de la cité.

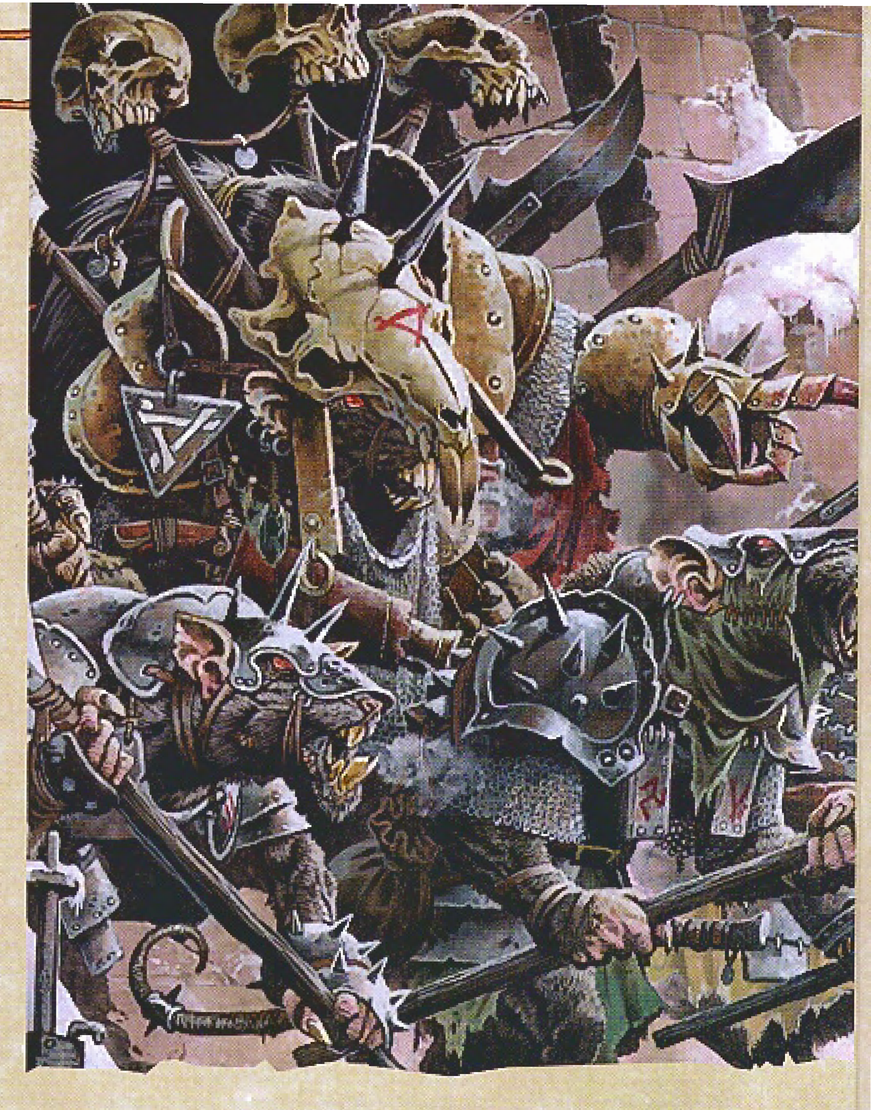
Depuis leur grand assaut, les skavens ont regroupé leurs forces, en utilisant fréquemment les services de cupides alliés humains pour collecter des renseignements ou agir selon leurs ordres. En 2320, des agents skavens, aidés par des marins superstitieux et des dockers corrompus, s'infiltrèrent dans le port de Marienburg et détruisirent de nombreux bateaux à l'aide de bombes à malepierre. En 2387, ils sapèrent les murailles du Château Siegfried en Sylvanie. Lorsque leur allié, le prince Karsten de Waldenhof, refusa de leur payer ce qu'ils exigeaient, les skavens attaquèrent Waldenhof et enlevèrent tous les enfants de la ville.

Très récemment, les skavens ont été très actifs à Nuln, sous les ordres du Prophète Gris Thanquol. Certaines preuves impliquèrent même Fritz von Halstadt, le premier magistrat de la cour de la Comtesse Emmanuelle, qui était à la tête d'un réseau de contrebandiers basé dans les égouts de la cité. Les plans de Thanquol visant à déclencher une guerre civile à Nuln ne furent contrecarrés que parce que le complot fut mis au jour grâce à un deux d'aventuriers itinérants qui étaient de passage dans la cité pour leurs propres affaires.

De même que le Chaos dont ils sont nés à l'origine, les skavens représentent une menace subtile mais mortelle. Rusés et patients, d'une férocité redoutable quand cela est nécessaire, ils rongent les fondations de l'Empire et cultivent la corruption dans le cœur des hommes. Innombrables et invisibles, ils sont le danger qui se dissimule dans chaque ruelle et sous chaque plaque d'égout.

Les morts sans repos

Les hommes craignent la mort plus que toute chose. Pour ne pas être oubliés, ils se contentent d'élever des fils et des filles, les rois et les empereurs érigent des monuments pour que les générations futures se souviennent d'eux et les hommes moins fortunés racontent leur vie en écrivant leur journal ou créent des chefs-d'œuvre d'art ou d'artisanat. Ainsi,



ils laissent un souvenir après leur disparition. Mais certains individus recourent à des mesures plus désespérées et beaucoup plus sombres. Ils se tournent vers la magie noire et le sombre art de la nécromancie.

La nécromancie est la magie du monde des morts. Un nécromancien est capable de dialoguer avec les morts et de conjurer les esprits. Sa magie lui permet d'étendre la durée de son existence pendant des siècles et d'animer les cadavres afin de créer des légions de zombies qui combattront pour lui. Depuis le moment où les portails des Anciens se sont effondrés et où le Chaos à l'état brut s'est répandu sur le monde, les morts ne reposent plus en paix dans leurs tombes. D'innombrables générations d'hommes à l'âme mauvaise ont tenté d'asservir les morts pour leur faire accomplir leur volonté et Sigmar lui-même a dû affronter le plus grand de tous les nécromanciens : Nagash, le redoutable seigneur des morts-vivants.

Ceux qui s'adonnent à cet art, le plus abominable de tous les arts interdits, s'exposent à des périls aussi redoutables que nombreux. Certains tentent de rallonger la durée leur existence naturelle sur des dizaines d'années, voire des siècles. Ils y réussissent parfois et ces individus conservent leur corps physique et le peu qui reste de leur santé mentale. Mais en général, le résultat est bien plus terrible que la mort elle-même. L'utilisation incessante de la magie noire consume l'âme et atrophie le corps et les nécromanciens prennent une apparence de plus en plus cadavérique à mesure que le temps passe.

L'étude de la nécromancie est entourée de mystère. Pour apprendre la magie noire, un candidat doit rechercher un nécromancien et devenir son apprenti ou acquérir l'un des *Grimoires Interdits* comme le *Liber Mortis* ou l'un des *Neuf Livres de Nagash*. Une autre possibilité est de trouver une copie du *Livre des Morts*, écrit par Abdul ben Raschid, le prince arabe dément qui voyagea jusqu'à la Terre des Morts, dans le Sud profond, et, rendu fou par ses expériences, écrivit son chef-d'œuvre impie. Il n'a pas vécu suffisamment longtemps pour voir la révulsion générale suscitée par son œuvre ou le grand autodafé par lequel le calife de Ka-Sabar fit brûler toutes les copies du volume sur lesquelles il réussit à mettre la main. Malheureusement, le calife ne les trouva pas toutes.





Les livres interdits recèlent leurs propres dangers. Des connaissances nécromantiques y sont consignées, rédigées à l'aide d'une encre distillée à partir de sang humain, sous une couverture reliée faite de peau humaine. Seuls les esprits les plus résolus peuvent les lire en conservant leur santé mentale. Ces grimoires prohibés racontent les horribles secrets de l'au-delà et les sombres rêves insensés qui hantent le sommeil éternel des morts.

Un grand nombre de sorts destinés à réveiller les morts, à conjurer la magie de la mort et à contrôler les morts-vivants sont consignés dans ces livres. Ils évoquent également les rites par lesquels on peut éveiller la magie noire, ils mentionnent les jours où la magie maléfique est la plus puissante et les endroits propices aux vents de la magie nécromantique.

Les nécromanciens sont universellement haïs et poursuivis. La population de l'Empire respecte les défunts. Les prêtres de Morr, ainsi que les répurgateurs, pourchassent sans relâche ceux qui osent profaner le repos des trépassés. Nombreux sont les aspirants nécromanciens qui ont péri dans les flammes purificatrices de bûchés allumées par les répurgateurs. Cependant, dans ce domaine les nécromanciens ne sont pas les seuls à menacer l'Empire, car l'ombre des vampires s'étend loin sur la terre.

• Les Marches des Comtes Vampires

À la frontière orientale du Stirland, dans l'ombre des Montagnes du Bord du Monde, s'étend la Sylvanie, la région qui possède la plus mauvaise réputation de tout l'Empire, et certains diraient de tout le Vieux Monde. C'est une contrée accidentée où se succèdent collines stériles, désolations desséchées et forêts noyées de brume.Tous ceux qui le peuvent l'évitent comme la peste. Seul un insensé s'aventurerait en Sylvanie après le coucher du soleil. Même les plus vaillants des Chevaliers de la Quête bretonniens ne s'y risquent pas et les voyageurs les plus épuisés ne se hasardent pas à demander asile dans les châteaux menaçants qui dressent leurs imposantes silhouettes sur ce territoire. Dès le crépuscule, les villages aux habitations délabrées se protègent contre l'obscurité. Leurs habitants pouilleux et pitoyables barrent et verrouillent leurs portes. Ils suspendent des brassées de fléau-des-sorcières et de griffedémons en travers des fenêtres dans l'espoir que ces plantes les protègeront de ceux qui hantent la nuit.

Les sorciers prétendent que les plus sinistres vents de magie soufflent sur toute la Sylvanie et que les donjons de la noblesse se dressent tous sur les sites historiques maudits d'événements funestes. Même les collecteurs de taxes du Comte Électeur de Stirland, pourtant bien connus pour leur brutalité et leur absence de scrupules, portent des amulettes bénies par les prêtres de Morr et de Sigmar quand ils sont obligés de s'y rendre pour percevoir le dû de leur seigneur. Et même ainsi, ils ne se déplacent qu'en compagnies fortes d'au moins cinquante hommes.

Pendant des siècles, la Sylvanie a été le repaire de nécromanciens et d'autres individus infâmes. Pourtant, il fallut attendre la sinistre époque des guerres des Comtes Vampires pour que le véritable maléfice qui se dissimulait au cœur des ombres soit révélé.

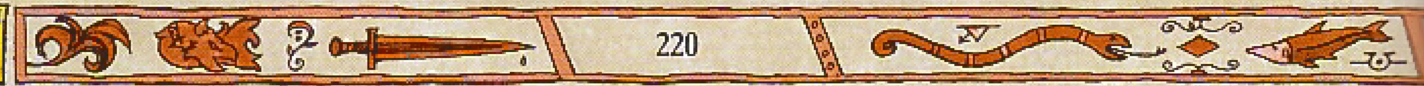
Lors de la Geheimnisnacht de l'année 2010 après la naissance de Sigmar, la cauchemardesque vérité sur Vlad von Carstein, maître de la Sylvanie, fut révélée alors que debout sur les remparts du château de Drakenhof, il entonnait une terrible incantation issue des pages des *Neuf Livres de Nagash*. Dans toute la région, les morts-vivants s'éveillèrent. Les squelettes creusèrent la terre molle de Sylvanie de leurs griffes, les zombies frémirent dans leurs cryptes et les goules se mirent en marche pour rejoindre leur nouveau maître. Von Carstein avait jeté son gant à la face des Trois Empereurs. Les guerres des Comtes Vampires venaient de commencer.

Les armées de Sylvanie marchèrent vers le nord-ouest, dissimulées le jour sous un linceul de nuages d'orage, avançant sans relâche la nuit, droit sur le Talabecland. Des milices de paysans marchaient avec les squelettes et les zombies contrôlés par leurs seigneurs vampiriques, aussi contents de servir leurs monstrueux maîtres qu'ils l'auraient été de suivre tout autre noble. L'armée du Talabecland tenta de les arrêter lors de la bataille du Gué de l'Essen, mais elle fut écrasée par l'armée des morts-vivants. Avant la bataille, von Carstein avait fait savoir qu'il épargnerait ses ennemis s'ils s'en retournaient mais qu'il n'aurait aucune pitié s'ils persistaient à s'opposer à lui. Les cadavres des victimes se joignirent à son armée au cours de la même nuit.

Les sbires de Vlad capturèrent Hans Schliffen, général de l'armée adverse, mais à la vue de ce carnage contre-nature, Schliffen entra dans une rage folle et rompit ses liens. Arrachant une épée à l'un de ses gardiens, il fit sauter la tête de Vlad avant d'être réduit en charpie par les hommes du comte qu'il venait d'occire. Les autres vampires commencèrent à se quereller pour le contrôle de l'armée mais quelques jours après Vlad revint, indemne.

Vlad fut tué une nouvelle fois par Jerek Kruger, grand maître des Chevaliers du Loup Blanc et l'armée de Sylvanie fut réduite à néant par les forces du graf de Middenheim. Moins d'un an après, on retrouvait le corps de Kruger battu à mort et saigné à blanc au pied de l'Ulricsberg et l'armée de Vlad était de nouveau en marche. À Bluthof, Vlad fut terrassé par le Croc Runique du Comte d'Ostland, alors qu'il avait été transpercé par cinq lances, pas moins. Pourtant, trois jours plus tard, il présidait fièrement une crucifixion en masse devant les portes de la ville. Par un coup de chance, un boulet de canon emporta la tête de von Carstein au pont de Bogenhafen. Dans l'heure suivante, tous les servants du canon étaient morts et le village était pris. Les soldats de l'Empire étaient saisis de terreur en se voyant confrontés à un ennemi qui paraissait si totalement invincible.

Lors de l'hiver 2051, les von Carstein entamèrent le siège d'Altdorf. On avait dévié le cours du fleuve Reik lui-même pour inonder des fossés remplis de pieux qui entouraient les murs de la ville dans l'espoir que cela tiendrait les vampires en échec, mais en vain. Vlad exigea une fois de plus qu'on lui ouvre les portes de la ville et que ses habitants se mettent à son service tant qu'ils étaient en vie, à défaut de quoi il se chargerait de tous les massacrer et ils devraient le servir après leur mort. Nombreux furent ceux qui souhaitèrent accéder aux exigences de Vlad et seul le Grand Théogoniste Wilhelm III fut capable de rassembler le peuple de la cité, y compris Ludwig, prince d'Altdorf et prétendant au trône de l'Empereur. Wilhelm passa trois jours à jeûner et à prier dans la grande cathédrale de Sigmar et en sortit pour dire au peuple que Sigmar lui avait montré le chemin de la victoire.



Ce jour-là, un voleur du nom de Félix Mann s'introduisit dans le camp de von Carstein. Mann, qui était le voleur le plus habile de la cité, avait reçu la promesse d'être gracié s'il réussissait à dérober la bague d'or de Vlad. Pendant que les aristocrates sylvaniens dormaient dans leurs cercueils ouverts, sans aucune protection car leur vanité était sans bornes, Mann ôta la bague du doigt de Vlad et s'enfuit.

Vlad von Carstein se mit dans une fureur noire lorsqu'il se réveilla et découvrit le larcin. Sur son ordre, de grandes tours de siège en os furent immédiatement poussées contre les murailles par des colonnes de morts-vivants impitoyables, tandis que sur les remparts d'Altdorf les défenseurs se tenaient prêts.

Le Grand Théogoniste affronta le Comte Vampire au plus fort de la bataille, au sommet de la plus haute tour des remparts. Wilhelm savait qu'il ne pourrait jamais survivre à son immortel ennemi. Lorsqu'il sentit ses forces faiblir, il étreignit Vlad avec force et se jeta du haut des remparts. Vlad fut empalé sur un pieu de bois lorsque Wilhelm s'écrasa sur lui. La pointe transperça également la poitrine du Théogoniste. Avec un cri strident, le Comte, privé du pouvoir magique de son anneau, connut la mort véritable.

Cela fait des siècles que les Comtes Vampires ravagent l'Empire. À certaines périodes, ils se contentent d'attendre et d'observer, mais à d'autres moments ils se lancent à l'attaque dans l'espoir de faire tomber les terres des vivants. Certains d'entre eux étaient fous, comme Konrad von Carstein, d'autres ont été de grands praticiens des arts nécromantiques. Quoi qu'il en soit, tous ont mis à l'Empire et sa population à rude épreuve.

Le dernier et le plus dangereux des Comtes Vampires était Manfred, un être subtil, retors et déloyal. Certains prétendent qu'il était éveillé lorsque la bague des von Carstein fut volée et qu'il ensorcela les sentinelles pour qu'elles ne remarquent rien. Tandis que les puissants de l'Empire, hommes et femmes, recommençaient à se disputer la couronne de l'Empereur, Manfred attendait son heure en étudiant les arts sombres et rassemblait ses forces.

Il frappa en 2132 et écrasa plusieurs armées impériales assemblées à la hâte pour tenter de lui barrer le chemin pendant la Guerre Hivernale. Comme Vlad avant lui, il se tourna vers Altdorf et arriva à la fin de l'hiver pour trouver la capitale du Reikland apparemment sans défenseurs. Alors qu'il marchait à la tête de son armée en décomposition, le Grand Théogoniste Kurt III apparut sur les remparts avec le *Liber Mortis* en main. Le prêtre de Sigmar commença l'incantation du *Grand Rituel de Bannissement* et Manfred fut contraint de battre en retraite alors que son armée se disloquait autour de lui.

Devant cette menace, les dirigeants de l'Empire réussirent à mettre leurs divergences d'opinion de côté suffisamment longtemps pour repousser Manfred jusqu'en Sylvanie, puis ils marchèrent sur le château de Drakenhof lui-même. Finalement Manfred fut contraint de se battre à Hel Fenn et fut terrassé par le Comte du Stirland au moment où il tentait de fuir la bataille dans son chariot. Le corps de Manfred fut perdu en bordure du grand marécage. Le Comte de Stirland revendiqua la Sylvanie comme prise de guerre et l'ajouta à ses domaines. Personne ne protesta.

Ainsi, la menace des Comtes Vampires semble avoir été anéantie. Il court toujours quantités d'histoires sinistres qui parlent des morts sans repos et de leur maître assoiffé de sang. Les répurgateurs se rendent toujours en Sylvanie pour porter le feu et le pieu aux morts-vivants qui s'y cachent. Pendant la grande invasion du Seigneur du Chaos Archaon, on raconte qu'une armée de morts s'est levée de nouveau pour aller au combat.

VOISINS ET ALLIÉS

L'Empire est la plus grande nation du Vieux Monde, mais elle n'est pas la seule. Il a de nombreux voisins qui peuvent parfois être également ses alliés. Les conflits avec ces nations ne sont pas chose inconnue, mais les relations de commerce et d'entraide sont beaucoup plus courantes.

Les Principautés Frontalières

Au sud de l'Empire, le long du Col du Feu Noir et par-delà les Montagnes Noires, s'étend une terre sauvage et indomptée. Là, les nobles dépossédés de l'Empire vont parfois s'installer pour recouvrer un peu de leur pouvoir et le paysage aride est parsemé de petits châteaux et de bastions, morcelé par les multiples petits fiefs de ces aristocrates bagarreurs. Ce sont ces barons hors-la-loi qui ont donné son nom à cette région, les Principautés Frontalières.

Les Principautés Frontalières sont un pays de cocagne pour les mercenaires comme pour les aventuriers. Limitées au sud par la Sanglante, les Principautés sont constamment assaillies par les orques et les gobelins venus des Terres Arides, sur l'autre rive. Des armées de mercenaires à la solde d'un baron ou d'un autre y guerroient également pour étendre les petits domaines de leurs commanditaires.

On peut également y rencontrer des chasseurs de trésors en grand nombre car il existe de vieilles tombes datant d'antiques tribus pré-impériales disséminées dans toute la région. De vilaines petites collines cachent des cairns remplis d'or et sur plus d'un sommet on peut encore voir se dresser, comme des dents irrégulières, les monolithes d'un passé séculaire. On dit que les anciens seigneurs de ces lieux ne dorment pas d'un sommeil paisible et que des malédictions plus anciennes que Sigmar protègent leurs tombes. Des nécromanciens et d'autres sorciers corrompus viennent également dans les Principautés pour y pratiquer leurs arts funestes loin des torches des répurgateurs.

À l'ouest s'étend le Golfe Noir, dont la côte est truffée de multiples cavernes naturelles et de mouillages discrets. C'est l'endroit idéal pour les repaires secrets des corsaires et il n'est pas inhabituel que les mercenaires qui exercent leur métier dans ces parages s'adonnent un peu à la piraterie lorsque les emplois plus sérieux se font rares.

Les contreforts des Montagnes du Bord du Monde sont également une région où règne l'illégalité. Les chefs des bandes de brigands y affrontent des seigneurs de guerre orques pour le contrôle des abords du Col du Feu Noir, tant ils sont avides de rançonner les voyageurs imprudents qui viennent de l'Empire ou les convois qui traversent le col pour aller commercer avec les nobliaux des Principautés dans leurs châteaux éparpillés. Le Col du Feu Noir est aussi le départ de la route de l'ivoire et de la route de la soie.

Dans leur ensemble, les Principautés Frontalières marquent les limites de la civilisation de l'Empire et un homme à la morale peu farouche peut s'y faire une vie confortable en peu de temps. Mais il peut tout aussi bien y mourir loin de tout, sur un champ de bataille ou dans les griffes d'une horreur tout juste sortie de sa tombe.

La Bretonnie



La Bretonnie est l'héritage des anciens royaumes traditionnels des tribus bretonni qui vivaient là à l'époque de Sigmar. À peu près un millénaire après la fondation de l'Empire par Sigmar, ces terres étaient en grand danger. Les orques, en particulier, harcelaient les duchés issus des territoires des plus puissants chefs bretonniens. Jusque-là, les duchés étaient restés des nations indépendantes, qui s'alliaient et se combattaient à leur guise. Toutefois, en ces temps troublés, Gilles, duc de Bastonne, emmena une puissante armée au secours de ses compatriotes et les unit contre leurs ennemis communs.

Gilles avait été visité par les apparitions d'une déesse d'une grande beauté qu'il avait reconnue comme la Dame du Lac. Elle lui enjoignit de



rassembler autant de guerriers qu'il le pourrait pour marcher contre une gigantesque armée d'orques qui saccageaient les terres de Quenelles aux frontières de la mystérieuse forêt hantée d'Athel Loren. En récompense, Gilles et ses compagnons furent invités à boire à une coupe que leur présenta la Dame du Lac, ce qui leur conféra une grande force, une grande sagesse et une résistance à la magie. Gilles fit ce qui lui était demandé et, alors que l'histoire de ce don divin se répandait, il unit les ducs sous sa bannière. Il écrasa les orques au combat et la Dame du Lac lui apparut une nouvelle fois. Elle lui dit que tout chevalier dont le cœur serait assez pur et le courage assez grand pouvait la rechercher et que, s'il en était jugé digne par le corps et l'esprit, il pourrait également boire à la coupe du Graal. C'était la récompense qu'elle accordait au peuple bretonnien pour sa loyauté. Devant cet événement miraculeux et après avoir assisté aux prouesses de Gilles et de ses chevaliers du Graal au combat, les autres ducs lui jurèrent fidélité et le couronnèrent comme premier roi des territoires unis des Bretonniens, la Bretonnie.

Gilles quitta ce monde quelques années plus tard, alors qu'il effectuait un pèlerinage avec les plus jeunes de ses chevaliers sur le lieu où la Dame lui était apparue après la bataille contre les orques. Les peaux-vertes se cachaient toujours dans la région et Gilles et ses compagnons tombèrent dans une embuscade. Gilles fut mortellement touché par une infecte lame orque et les deux chevaliers errants survivants l'emmenèrent sur la rive du lac sacré et prièrent la Dame de revenir pour sauver leur roi. Une silhouette solitaire émergea des brumes tourbillonnantes, sur une barque qui avançait sans rames ni voile. C'était une jeune femme grande et belle, vêtue d'une longue robe et d'un manteau dont la capuche dissimulait presque complètement son visage délicat. Elle ordonna aux chevaliers de coucher le mourant dans sa barque et leur dit qu'il vivrait mais qu'il serait dorénavant le serviteur de la Dame du Lac. Elle se présenta sous le nom de Fée Enchanteresse, messagère de la Dame, et leur dit que Gilles serait dorénavant immortel et qu'il serait le gardien des saintes eaux du lac.

Louis, fils de Gilles, fut choisi pour lui succéder sur le trône de Bretonnie. Toutefois, les ducs et barons rassemblés firent remarquer que Gilles avait été un homme exceptionnel, distingué entre tous les autres par la Dame du Lac. Louis avait hérité de la bravoure de son père et il déclara qu'il partirait en quête du Graal auquel son père avait bu, ce qui établirait son droit à la royauté. Son audace lui valut le surnom de Louis l'Impétueux. Sa quête dura de nombreuses années et il revint finalement avec une couronne d'or magnifique et des armes enchantées qui, dit-il, lui avaient été données par la Dame. Depuis, aucun homme n'a été autorisé à porter la couronne d'or sans être d'abord adoubé chevalier du Graal. Au fil des années, la couronne est passée dans plusieurs familles et duchés, mais elle a toujours été portée par un homme ayant rencontré la Dame du Lac en personne et ayant communié avec elle.

• L'ordre social

La société bretonnienne est basée sur une hiérarchie féodale. Les paysans servent les chevaliers en échange de leur protection et les chevaliers sont tenus de fournir une assistance militaire à leurs seigneurs qui les récompensent par certains droits (posséder une terre, lever leurs propres impôts, recevoir de l'aide et des troupes en cas de guerre, etc.). Au sommet se trouve le roi, au-dessous du roi, les ducs. Il existe quatorze titres de ducs traditionnels (qui ne règnent pourtant pas officiellement sur des duchés) en Bretonnie : Carcassonne, Quenelles, Brionne, Aquitaine, Bastonne, Bordeleaux, Mousillon, Parravon, Montfort, Lyonesse, Artois, Gisoreux, l'Anguille et Couronne. La ville de Mousillon est actuellement une cité morte et la dignité de duc correspondant est tombée en désuétude. De nombreuses terres lui appartenant sont maintenant annexées par Lyonesse.

Subordonnée aux ducs, on trouve une autre couche de la noblesse, les comtes et les barons. Le roi, les ducs, les comtes et les barons sont également les suzerains d'un certain nombre de chevaliers, qui représentent la petite noblesse. Chaque chevalier, y compris ceux de la haute noblesse, possède un certain nombre d'hommes d'armes. Ceux-ci sont sélectionnés parmi les paysans les plus aptes physiquement qui peuvent recevoir, en récompense pour leur participation à l'armée de leur chevalier, un lopin de terre qui appartiendra à leur famille. En théorie, toute personne du peuple peut se voir appelée par un chevalier pour le servir au combat, mais ceci s'est rarement produit.

Il n'y a pas, en Bretonnie, de classe moyenne aussi puissante que celle de l'Empire. De ce fait, aucune force ne contrebalance le pouvoir de la noblesse. Bien que le contrat féodal soit supposé apporter des avantages à la fois au peuple et à la noblesse, les paysans couverts de crasse ont bien du mal à voir où se situe leur intérêt. La Bretonnie est composée de deux mondes totalement distincts : d'un côté celui des châteaux resplendissants et de la chevalerie, et de l'autre celui du labeur et de la misère noire.

• La religion en Bretonnie

Les anciennes tribus bretonniennes vénéraient une multitude de dieux, tout comme les autres tribus de l'antiquité. Le culte du dieu Taal, en particulier, est originaire des régions au-delà des montagnes de l'est et il est encore largement honoré de nos jours dans les duchés de Parravon, Montfort et Quenelles. Les guerriers du sud, à Carcassonne et Brionne, ont une grande estime pour la déesse guerrière Myrmidia et elle a également des fidèles en Aquitaine. Le culte des esprits de la terre était très répandu dans toutes les tribus bretonni. On pouvait les voir, à l'aube et au crépuscule, arpenter la brume sous la forme de créatures surnaturelles. On disait qu'ils étaient gouvernés par une puissante reine qui habitait dans les montagnes, l'herbe, les rivières et les lacs paisibles qui émaillent les duchés de Bretonnie. C'est pour cette raison qu'on l'appelle la Dame du Lac et un guerrier bretonni défendant ses terres pouvait en appeler à la Dame pour qu'elle lui donne force et courage.

Toutefois, depuis son apparition à Gilles le Breton, la Dame du Lac est devenue la déesse de la noblesse. Elle personnifie la terre de Bretonnie elle-même et les idéaux sur lesquels se fonde le royaume. Les paysans vénèrent aussi la Dame, mais dans une moindre mesure, et ils combinent ce culte avec celui de dieux plus adaptés à leur sort. Les plus répandus de ces cultes sont ceux de Taal, le dieu de la nature, et de son épouse Rhya, la déesse-mère. Les paysans prient également Shallya pour qu'elle leur épargne les malheurs de la variole et de la peste et ceux qui vivent dans les ports et le long de la côte adressent régulièrement leurs supplications à Manann, le dieu des mers. Dans les villes pauvres, où sévit la violence et où les déprédations sont choses communes, on trouve quantité de temples secrets dédiés à Ranald, le dieu des brigands, et à toute une pléiade d'autres divinités moins plaisantes. Bien que les chevaliers ne méprisent pas ces dieux plus anciens (ce qui équivaudrait à rechercher les ennuis), ils consacrent leurs vies à la protection et à la vénération de la Dame du Lac qui a fondé la nation.









Dans toute la Bretonnie, la Dame est honorée par des chapelles du Graal, érigées aux endroits où elle s'est manifestée ou dans des lieux où l'on a eu des visions du Graal. Il existe également des chapelles dans les villes et dans les châteaux des chevaliers du Graal. Le pouvoir de la Dame est représenté par la Fée Enchanteresse et par les chevaliers du Graal, y compris le roi lui-même, ainsi que par de nombreux ducs. En principe, la Fée Enchanteresse n'intervient guère dans la politique de la Bretonnie. Cependant, elle s'est parfois manifestée pour ordonner aux chevaliers du Graal d'agir en se lançant dans une grande quête afin de tuer un monstre qui ravageait un endroit sacré pour la Dame, ou de repousser une armée qui empiétait sur les domaines de la déesse.

Tout comme le roi, les chevaliers du Graal sont soumis à la Fée Enchanteresse et peuvent être considérés comme les templiers de la Dame du Lac. Ils ne parlent pas d'eux-mêmes et nombreux sont ceux qui mènent une existence solitaire dans les chapelles du Graal. De temps à autre, à la veille d'une bataille, un ou plusieurs chevaliers du Graal se joignent à une armée bretonnienne pour combattre à ses côtés. La plupart des gens pensent qu'ils sont guidés par la Dame elle-même. Une fois la bataille gagnée, ils partent aussi mystérieusement qu'ils sont arrivés.

La Bretonnie est indépendante de ses voisins et s'est quelquefois alliée à l'Empire ou à l'Estalie, tout autant qu'elle les a combattus. Beaucoup de chevaliers bretonniens entreprennent des croisades en Arabie et sur la Terre des Morts. Par ailleurs, les Principautés Frontalières abritent de nombreux nobles bretonniens dépossédés ou déshonorés qui s'y sont taillé une principauté ou un fief.

Les Royaumes Estaliens

Les Royaumes Estaliens se situent loin au sud, en des lieux où la menace du Chaos semble très lointaine. Tout comme les Principautés Frontalières, l'Estalie est constituée d'un amas de petits royaumes. Toutefois, à la différence des Principautés Frontalières, les Estaliens ne sont pas menacés par les orques et les gobelins. Ils se battent donc surtout entre eux.

Le seul événement qui ait jamais fait l'unité de l'Estalie a été une invasion menée par le sultan d'Arabie, il y a plus de mille ans. Une armée arabe débarqua en Estalie et conquit la plus grande partie de la région, y compris la cité de Magritta. En réponse à l'appel de l'Estalie, des armées de croisés affluèrent de Bretonnie, de l'Empire et des cités-états de Tilée. Les Arabes furent vaincus et la terre reconquise, mais aucun dirigeant estalien d'importance ne se détacha pour faire l'unité des petits royaumes. À défaut d'un Sigmar ou d'un Gilles pour montrer la voie, l'Estalie retomba dans ses vieilles habitudes. En moins d'une génération, les croisés étaient repartis et les Estaliens se querellaient de nouveau entre eux.

De nos jours, les deux royaumes les plus puissants sont les cités-états de Bilbali et de Magritta. Leur puissance leur vient du commerce et de leur accès à la mer, ce qui déclenche des jalousies considérables au sein des royaumes pauvres des Irrana. On voit peu de traces de l'influence du Chaos dans les royaumes estaliens, mais elle est pourtant là. Subtile peut-être, mais tout aussi mortelle. Elle ne se manifeste pas dans la force brute et la rage des hommes-bêtes, mais plutôt dans les complots cachés de sociétés et de cultes secrets et elle ronge la lointaine Estalie.

Il n'existe pas de répurgateurs pour traquer le Chaos en Estalie, mais le culte de Myrmidia y est populaire. Elle est la déesse tutélaire de l'art et de la science de la guerre et les Estaliens ont bien retenu ses leçons. Si la Tilée est connue pour ses mercenaires, l'Estalie est célèbre pour ses duellistes. Les écoles d'escrime fleurissent partout dans la région et nombreuses sont celles qui ont une longue histoire et qui entretiennent des rivalités mortelles avec leurs concurrentes. Les bretteurs estaliens sont bien connus et les Diestro estaliens sont de plus en plus populaires (cf. **Chapitre 3 : Les carrières**).

Kislev

Kislev s'étend au nord-est de l'Empire, c'est la nation « civilisée » située le plus au nord. Elle est bordée par l'Empire au sud et à l'ouest, par la Mer des Griffes à l'ouest, par le Pays des Trolls au nord et par les Montagnes du Bord du Monde au nord-est et à l'est. La frontière nord du pays n'est pas clairement définie, mais la plupart s'accordent à la placer sur la Lynsk qui coule vers l'ouest, des Montagnes du Bord du Monde à la Mer des Griffes. Sa frontière avec l'Empire a été établie à l'Urskoy (ainsi nommée d'après le dieu Ursun), un affluent de la Talabec. Le nord de Kislev se distingue à peine du Pays des Trolls et de la toundra qui s'étend au-delà. La contrée est plus boisée à l'est dans les contreforts des montagnes. Certaines tribus kislevites voyagent vers le nord au-delà de la Lynsk, dans le Pays des Trolls et vers l'est le long de la Haute Passe. La terre y est froide et stérile et la plupart des kislevites qui vivent là sont des nomades qui se déplacent de pâturage en pâturage, très semblables en cela aux tribus de maraudeurs de la Terre des Ombres. Plus au sud, Kislev est plus hospitalier quoique que le climat reste froid tout au long de l'année. Les fermes peuvent prospérer dans cette région, mais on n'y trouve guère de carrières de pierre. De ce fait, les habitations sont le plus souvent en pierre brute ou en bois non équarri, ce que les populations de l'Empire considèrent comme arriéré et peu civilisé. On ne peut pas en dire autant des palais et des temples grandioses qu'on trouve dans les cités du sud, avec leurs toits dorés en forme de bulbes et leurs tours.

• La population de Kislev

Kislev est pratiquement constitué de deux nations en une. D'un côté on trouve le peuple Gospodar, plus civilisé, dans les villes et dans le sud, où la terre est relativement fertile. Et dans le nord, surtout au nord de la Lynsk, il y a les tribus nomades des Ungols.

Les Kislevites ont la réputation d'être un peuple taciturne et austère, ce qui n'est pas surprenant si l'on considère les terres inhospitalières où ils vivent. Ils sont aussi impitoyables que leur climat, avec un sinistre sens de l'humour allant jusqu'au morbide. Ils servent très souvent de premier rempart contre les hordes du Chaos et se délectent quelque peu de la reconnaissance que leur doivent les populations de l'Empire pour cette protection. Toutefois, cela ne les empêche pas de se plaindre amèrement de cet état de fait à la moindre occasion. Les Kislevites sont plus proches des gens de l'Empire que beaucoup d'entre eux ne veulent bien l'admettre et ils les regardent avec l'espèce d'humour condescendant que certains réservent à un enfant brillant mais légèrement excentrique. En fait, la plupart des Kislevites pensent que leurs voisins se sont ramollis dans leur vie facile sur leurs terres fertiles et que ça leur ferait du bien de passer une année ou deux dans le nord, ou « à vivre dans le vent » comme ils aiment à l'exprimer, en faisant référence aux féroces vents venus du nord qui sont souvent le premier signe d'une incursion du Chaos.

Les Kislevites descendent des tribus humaines issues des tribus kurgans du nord et de l'est. L'influence kurgan est encore très forte, particulièrement dans le nord. Les tribus de cavaliers ungols partagent de nombreuses traditions et coutumes avec des tribus comme celles des Dolgans, des Khazags et d'autres tribus de maraudeurs. Les traditions ancestrales de ces peuples sont spécialement préservées chez les nomades qui estiment que leurs cousins du sud se sont amollis par la faute de l'influence civilisatrice de l'Empire. À cet égard, le culte des anciens dieux de Kislev est observé de différentes manières dans la nation. Il est beaucoup plus marqué dans le nord alors que d'autres dieux ont été intégrés au panthéon kislevite dans le sud. De surcroît, les Gospodars ont amené le culte du dieu ours Ursun, qui s'est fermement établi comme la religion dominante de Kislev.

Du fait que la plupart des ancêtres des Kislevites sont originaires des steppes orientales et des rudes terres nordiques, leurs dieux représentent des forces fondamentales dans leurs vies. On vénère toutes sortes d'esprits du foyer et de la nature dans le Vieux Monde, mais ces pratiques sont particulièrement respectées à Kislev.

• La religion kislevite

Le plus important des dieux kislevites est Ursun, le Père des Ours, que les anciens Gospodars considèrent comme des créatures sacrées. Il est généralement dépeint comme un gigantesque ours des cavernes, ce qui n'est pas très surprenant. Il porte une couronne scintillante tout en or, et ses dents et ses griffes sont en or elles aussi. On dit que, s'il le souhaite, Ursun peut adopter une forme humaine. Dans ce cas, il apparaît comme un homme fortement charpenté, barbu, au visage ridé par l'âge, aux bras velus et musclés et à la chevelure broussailleuse, uniquement vêtu d'un pagne.




Dazh est le dieu du feu et du soleil. C'est Dazh qui prit le secret des flammes au soleil et qui le donna aux anciens chefs des tribus. Sans le feu de Dazh, les hivers interminables seraient fatals et on lui offre souvent des hommages et des prières. Dans les contrées les plus civilisées, il règne sur le foyer de la maison et il est aussi le protecteur des invités et de ceux qui sont dans le besoin. Ainsi, l'hospitalité engendre la sécurité du foyer et un hôte peu accueillants verront leur feu refuser de s'allumer ou leur toiture se mettre brusquement à fuir. Dazh est représenté comme un beau jeune homme portant une longue chevelure et drapé de flammes. Nul ne peut le contempler en face sans être aveuglé par son apparence divine. On dit qu'il vit dans un palais doré, où il se repose toutes les nuits après avoir parcouru le monde dans la journée. Dans son palais, il est entouré de ses épouses-guerrières, appelées les Arari, que l'on peut souvent voir danser et combattre pour sa distraction dans les cieux.

Tor est le dieu du tonnerre et des éclairs et on le vénère en tant que dieu guerrier. On le montre sous l'aspect d'un guerrier musclé à la mâchoire carrée. Il manie une longue hache immense, montée sur un manche de chêne, dont il se sert pour fendre le ciel afin de créer les coups de tonnerre qui font sa réputation. En tant que dieu guerrier, Tor est le plus actif des dieux kislevites.

Dans les régions les plus méridionales, certaines populations kislevites vénèrent un petit nombre d'autres dieux. Les plus notables sont Taal (car après tout Kislev est bordé par la Talabec, sa rivière sacrée, sur l'un de ses flancs) et Ulric. De tous les habitants du Vieux Monde, les Kislevites sont ceux qui rendent le plus souvent hommage à toutes sortes d'esprits de la nature et du foyer, qui les assistent dans leur vie quotidienne ou les éprouvent afin de les aider à s'améliorer. On fait instinctivement de petites offrandes et on accomplit des rituels simples pour satisfaire les besoins de ces créatures qui sont généralement bienveillantes, bien qu'elles puissent parfois se montrer malicieuses.

Dans des temps très anciens, les Reines de Glace des Gospodars apprirent à puiser dans l'énergie du cinglant vent du nord pour élaborer des sorts qui portaient en eux la destruction du gel. Il s'agit d'une puissance qui vient de la terre elle-même, une distillation de l'énergie magique qui circule à la surface du monde et se dépose dans la terre et les rochers, d'où elle est chassée par les rigueurs de l'hiver. Lorsque le bref printemps revient dans le nord, le pouvoir des sorcières du gel décline et c'est au milieu de l'été que leur puissance est à son niveau le plus bas avant de la voir croître à nouveau avec le retour de l'hiver.

Ma très chère Magda,

J'espère que cette lettre te trouvera en bonne santé.
J'ai l'impression d'avoir quitté Delberz depuis des années avec la caravane de Herr Grunner, même si en vérité ça ne fait que six mois. Je ne sais pas si tu as reçu ma lettre de Kislev, mais nous avons quitté cet étrange pays il y a deux semaines. Je pensais que Herr Grunner ne nous ferait pas aller plus loin qu'Erengrad, mais j'avais tort. Il a rencontré des marchands de Norsca dans cette ville. Ils lui ont dit que nos marchandises seraient appréciées dans leur pays, parce qu'il y a si peu de marchands qui sont assez courageux pour faire le voyage. Herr Grunner a renvoyé la moitié de la caravane à Marienburg et nous autres, nous avons pris un bateau pour Norsca. Est-ce que tu imagines un peu ça ?
Je t'écris d'une ville dont je n'arrive pas à prononcer le nom. C'est un petit établissement sur la côte sud de Norsca.
Les premiers jours ici ont été remarquablement paisibles.
La plupart des gens pêchent ou chassent et nous avons passé toutes nos soirées dans une longue maison, très grande, où nous avons partagé la nourriture, la chaleur et les histoires. J'étais très surpris. Toutes les histoires que nous avons entendues au sujet des sanguinaires hommes du Nord paraissaient absurdes.
Une semaine après notre arrivée, nous avons aperçu plusieurs voiles qui se dirigeaient sur la ville. Une heure plus tard, trois drakkars accostaient près de notre bateau. Ces bateaux ne transportaient ni marchands ni pêcheurs mais des pillards venus du nord du Norsca. C'était des hommes immenses, tout hérissés d'armes et prêts à la guerre. Ils revenaient d'un raid sur Kislev, avec des prisonniers et du butin. Il y eut une fête de trois jours que j'ai du mal à décrire. On vida de grands tonneaux de bière, on rôtit des sangliers sauvages à la broche et ils racontèrent leur expédition. Puis, ils enchaînèrent les prisonniers kislevites ensemble et ils leur donnèrent des armes. Oh, Magda, c'était terrible.
Les prisonniers se battirent à mort pendant que les norses complètement ivres poussaient des cris de joie et des hurlements. Ils buvaient en l'honneur de leurs dieux barbares à chaque fois qu'un homme mourait, puis ils jetaient de nouveaux combattants dans le cercle. Les survivants durent combattre le champion des pillards, un géant de plus de deux mètres. Il attrapa trois hommes à mains nues et il les tua tous les trois en leur brisant le cou.
Nous essayâmes de ne pas nous faire remarquer, en espérant que les pillards s'en iraient vite. Ce fut peine perdue. Heinz, Gunther et Willi furent tués tous les trois. Nous nous réfugiâmes dans le bateau, à nous geler nuit après nuit, jusqu'à ce que les pillards reprennent enfin la mer. Herr Grunner dit que nous repartirons dès que possible. Je meurs d'envie de quitter le Norsca et de retrouver la civilisation.
J'espère que cette lettre t'arrivera sans encombre. Si tout va bien, je devrais être de retour à la maison dans un mois ou deux.
La prochaine fois, je m'engagerai dans une caravane qui va au sud.

Que Sigmar te garde sous sa protection.
Wolfgang

Les cités-états de Tilée

Tilée est une contrée ensoleillée située au sud-ouest de l'Empire. Contrairement à la Bretonnie et à l'Empire, ce n'est pas une nation unifiée mais un ensemble de cités-états rivales. Elle est bordée de trois chaînes de montagnes, les Apuccini à l'est, la chaîne des Irrana au nord et l'Abasko à l'ouest, et par la mer Tiléenne. Grâce à ces impressionnantes barrières naturelles, la Tilée n'a jamais eu à souffrir d'invasions comme celles qui ont frappé l'Empire, Kislev ou même la Bretonnie. Cela a permis à la culture de Tilée d'atteindre un stade de développement avancé mais en revanche la région est restée divisée. Sans l'intervention d'une menace extérieure pour unifier les cités-états, une nation unique ne s'est jamais constituée

Comme la plupart des régions du Vieux Monde, la Tilée a été colonisée par des tribus humaines en migration. Ces humains découvrirent les ruines de colonies elfes et beaucoup des cités-états d'aujourd'hui sont bâties sur l'emplacement de ces ruines. Ils découvrirent également le Marais Putride, une région dépourvue de toute vie où des mares peu profondes et croupissantes, alimentées par d'innombrables ruisseaux puants, sont en permanence enveloppées d'une épaisse brume grisâtre. Tout le monde se tient à distance respectable de cet endroit, si infect et saturé de maladies, sauf les hors-la-loi les plus désespérés et les fous dangereux. À l'insu de tous ou presque, la grande cité des hommes-rats, Skarogne, dresse ses habitations à moitié en ruines au beau milieu de ce bourbier puant. Jusque-là, la Tilée n'a subi que quelques attaques sporadiques de la part des skavens. Elle a également dû résister à au moins un début de peste rouge, mais elle a eu bien de la chance que le conseil des Treize ait décidé d'orienter les efforts des hommes-rats dans une autre direction.

Les plus importantes des cités-états tiléennes sont Luccini, Miragliano, Rémas, Tobaro, Trantio et Verezzo. Sartosa, la soi-disant Cité Pirate, est plus particulière. Tous les pirates y sont les bienvenus et, en vérité, ils sont littéralement les maîtres de la cité. Les pirates de Sartosa s'attaquent continuellement aux navires qui croisent dans la Mer Tiléenne, mais les cités-états, trop occupées par leurs querelles continuelles, n'ont jamais réussi à coopérer suffisamment longtemps pour mettre un terme à leurs rapines.

Deux forces se partagent le pouvoir dans les cités-états de Tilée : les maisons marchandes et les compagnies de mercenaires. Les maisons marchandes sont les premières à avoir pris de l'importance en assumant le rôle d'intermédiaires entre les nains et les elfes. Leurs importantes caravanes de marchandises de luxe avaient besoin de protection et les gardes embauchés dans les premières années constituèrent de puissantes compagnies de mercenaires au fil des siècles. Ils prirent une importance capitale, à la fois pour la défense de la Tilée dans son intégralité et dans les guerres que se livraient les différentes cités-états. Les soudards sont si communs à la Tilée qu'on lui donne fréquemment le nom de « pays des mercenaires ».

Les deux visages de la Tilée se retrouvent également dans les deux divinités les plus appréciées au sein des cités-états. Les mercenaires honorent Myrmidia avant tout et les marchands révèrent Ranald. Des derniers expliquent qu'ils vénèrent Ranald sous son aspect de dieu de la chance, alors que leurs détracteurs disent que cela les montre comme les voleurs qu'ils sont.



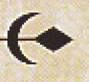


LE BESTIAIRE

« C'est là que réside toute la différence qui nous sépare. Nous, les elfes, combattons parce que nous n'avons pas le choix. Vous autres, les humains, bataillez parce que vous y prenez plaisir. »

— Gilathel, Gardien tribal

Chapitre XI



Parmis ses nombreuses missions, le meneur de jeu doit aussi créer les adversaires des personnages joueurs, mais également les habitants du Vieux Monde. Si vous jouez une aventure parue dans le commerce, ce travail vous a déjà été mâché. Cependant, quand vous créerez une aventure, vous aurez à vous charger de ce travail. Les adversaires prennent généralement l'une des deux formes suivantes : des créatures ou des PNJ. Parmi les créatures, on trouve des monstres comme les hommes-bêtes, les skavens et les revenants. Parmi les PNJ, on trouve les elfes, les halflings, les humains et les nains bâtis selon le même système de carrières que les personnages joueurs mais habituellement dépourvus de points de Destin.

Ce chapitre inclut les caractéristiques de monstres dont on croise régulièrement la route dans l'Empire, ainsi que des carrières de créature qui vous permettront de personnaliser rapidement vos monstres. Cette sélection ne prétend pas avoir de caractère exhaustif, mais elle est plus que suffisante pour commencer à jouer. Vous trouverez aussi les caractéristiques de PNJ courants, comme les pickpockets et les gardes affectés au guet. Enfin, ce chapitre dévoile également les caractéristiques d'animaux comme les chevaux et les chiens.

CARRIÈRES DE CRÉATURE

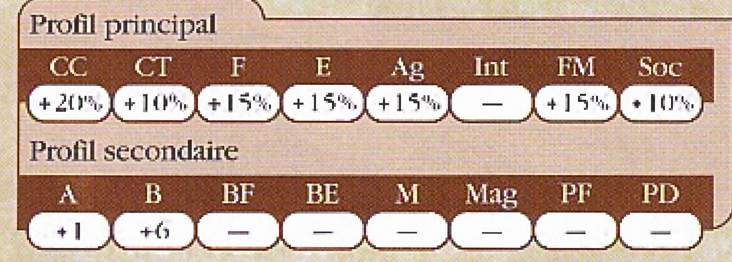
Les caractéristiques des créatures fournies dans ce chapitre conviennent à l'ensemble des situations, mais tous les membres d'une même race ne sont pas exactement les mêmes. Parfois, notamment en ce qui concerne les chefs, vous aurez besoin de monstres particulièrement expérimentés ou coriaces. C'est là qu'interviennent les carrières de créature. Celles-ci fonctionnent sur le même principe que les carrières de personnage, mais il n'en existe que trois : Brute, Éclaireur et Chef. Ces carrières permettent de représenter tout un éventail de monstres selon celle que vous leur attribuez et le nombre de promotions que vous leur accordez. Par exemple, si vous souhaitez faire de vos archers gobelins de véritables tireurs hors pair, appliquez-leur la carrière d'Éclaireur, puis conférez-leur un bonus en CT de +10% et le talent Adresse au tir. En revanche, si vous souhaitez en faire des pisteurs d'élite, octroyez-leur 10 à 12 promotions dans cette même carrière d'Éclaireur.

Ces carrières fonctionnent à merveille avec les créatures humanoïdes comme les hommes-bêtes, les gobelins et les orques. Rien ne vous empêche de les appliquer à d'autres monstres, mais faites alors preuve de bon sens. Par exemple, la carrière de Brute permettra de bâtir un revenant particulièrement dangereux, mais un tel mort-vivant n'aura pas besoin de la compétence Résistance à l'alcool.

Enfin, vous pouvez également utiliser les carrières du **Chapitre 3** pour concevoir vos monstres, mais là encore, usez de bon sens. En effet, beaucoup de ces carrières ne riment à rien quand on les applique aux monstres.

• Brute

Les Brutes sont des monstres coriaces, voire mortels. Ils ont fait leurs preuves au combat et vaincu de nombreux rivaux. Certain sont des meneurs nés, d'autres de simples masses de muscles. Au sein d'une foule, les Brutes ont tendance à se distinguer. Elles sont grandes, souvent couturées de cicatrices et lourdement armées. Beaucoup s'encombrent de macabres trophées de victoires passées.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+10%	+15%	+15%	+15%	—	+15%	+10%

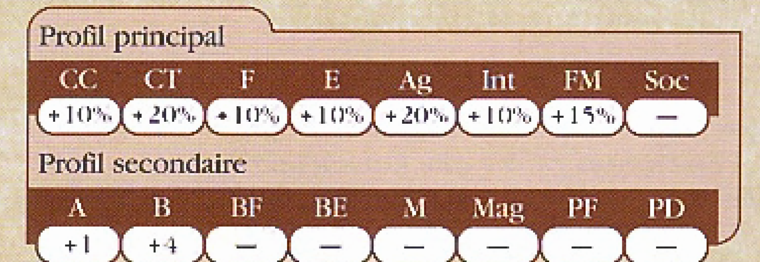
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement *ou* Évaluation, Équitation *ou* Fouille, Esquive, Intimidation, Perception, Résistance à l'alcool.
Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes à deux mains *ou* fléaux).
Dotations : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), arme à deux mains *ou* fléau.
Débouchés : Chef.

• Éclaireur

Les Éclaireurs sont des espions et des francs-tireurs, les yeux et les oreilles de leur tribu. Faisant preuve de furtivité, ils partent en reconnaissance et rassemblent des renseignements. Ils ont généralement recours à des tactiques de guérilla, frappant leurs adversaires avant de se retirer précipitamment.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+20%	+10%	+10%	+20%	+10%	+15%	—

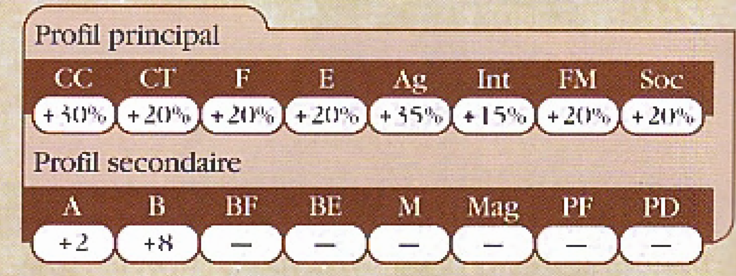
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement *ou* Préparation de poisons, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation *ou* Escalade, Esquive, Filature, Orientation, Perception, Pistage, Survie.
Talents : Adresse au tir *ou* Rechargement rapide, Camouflage rural *ou* Camouflage souterrain, Maîtrise (armes de jet *ou* armes paralysantes), Sens de l'orientation, Tir de précision *ou* Tir en puissance.
Dotations : arc ou arbalète, armure légère (veste de cuir).
Débouchés : Chef.

• Chef

Les Chefs sont des monstres puissants et les meneurs de leur groupe. Ils prennent la tête d'unités comprises entre une dizaine et plusieurs centaines d'individus. S'ils conservent leur place en exerçant le règne de la force et de la terreur, la plupart sont malins de surcroît.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30%	+20%	+20%	+20%	+35%	+15%	+20%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Équitation *ou* Escalade, Esquive, Évaluation, Intimidation, Perception, Survie.
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement *ou* Sur ses gardes, Maîtrise (deux au choix), Menaçant, Parade éclair, Résistance accrue *ou* Sixième sens.
Dotations : armure moyenne (armure de mailles complète), bouclier, troupe de guerriers.
Débouchés : aucun.

CRÉATURES COURANTES

Le monde de Warhammer grouille de créatures pour la plupart malveillantes. La section qui suit propose une sélection de monstres courants ainsi que la description des mutations du Chaos. Vous trouverez davantage de monstres dans le supplément *Bestiaire du Vieux Monde*, à paraître.

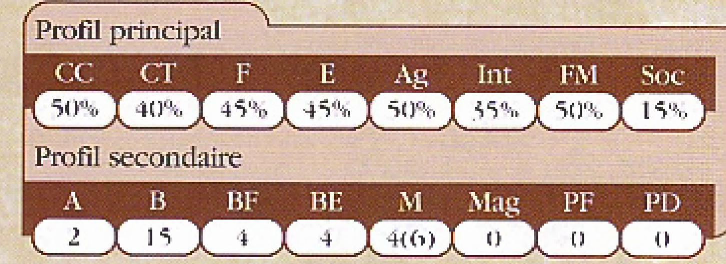
Mutations du Chaos

Les effets pervers du Chaos provoquent une myriade de transformations, toutes plus horribles les unes que les autres. Ces mutations résultent d'un effet magique, d'une exposition à la malepierre et de diverses manifestations du Chaos. Pour générer une telle mutation, lancez un dé de pourcentage et reportez-vous à la **Table 11-1 : mutations du Chaos**. On ne peut acquérir chaque mutation qu'une seule fois. Si vous obtenez deux fois le même résultat, relancez les dés. Les mutations du Chaos sont permanentes.

Certaines descriptions de créatures de ce chapitre indiquent des mutations. On les acquiert également en étudiant certaines formes de magie. Pour plus de détails, veuillez vous reporter au **Chapitre 7 : La magie**.

• Démon mineur

Les démons sont des créatures originaires des Royaumes du Chaos. Ils adoptent différentes formes, chacune constituant un cauchemar devenu réalité. Les démons mineurs sont les troupes de choc des Dieux Sombres et sont chargés de répandre la folie et le Chaos dans le monde de Warhammer. Cependant, ils ne peuvent passer qu'un temps limité dans le monde, ce qui explique que les sorciers du Chaos les invoquent généralement dans un but précis.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	40%	45%	45%	50%	35%	50%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4(6)	0	0	0

Compétences : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception.
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne, Vol.
Règles spéciales : *mutations du Chaos*. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-3=1 mutation, 4-6=2 mutations, 7-9=3 mutations, 10=4 mutations. Ensuite, effectuez les jets nécessaires

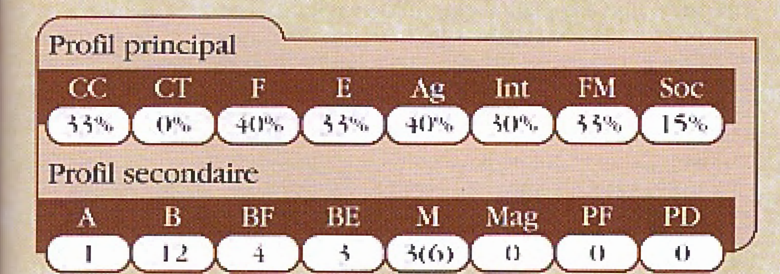
TABLE 11-1 : MUTATIONS DU CHAOS

1d100	Mutation	Effet
01-09	Apparence décharnée	-1d10% en Force
10-18	Bras tentaculaires	Bonus de +10% aux tests de prise
19-27	Cornes	Utilisables pour attaquer, dégâts BF -1
28-36	Court sur pattes	-1 en Mouvement
37-45	Écailles	+1 point d'Armure pour toutes les localisations
46-54	Fourrure épaisse	+1 point d'Armure pour toutes les localisations
55-63	Jambes d'animal	+1 en Mouvement
64-72	Museau	Gagne la compétence Pistage
73-81	Obèse	+1 point de Blessures, +1d10% en Force
82-90	Queue	+1d10% en Agilité
91-00	Trois yeux	Bonus de +5% aux tests de Perception liés à la vue

sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos** pour les générer et modifiez les caractéristiques en conséquence.
Armure : aucune.
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.
Armes : griffes.

• Diablotin

Les diablotins sont des horreurs issues des Royaumes du Chaos. Ils comptent parmi les plus petits démons mais n'en restent pas moins redoutables. Ils peuvent adopter de nombreuses formes, mais tous sont pourvus de griffes et d'ailes. Souvent, ce sont les messagers de démons plus puissants.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	40%	33%	40%	30%	33%	15%

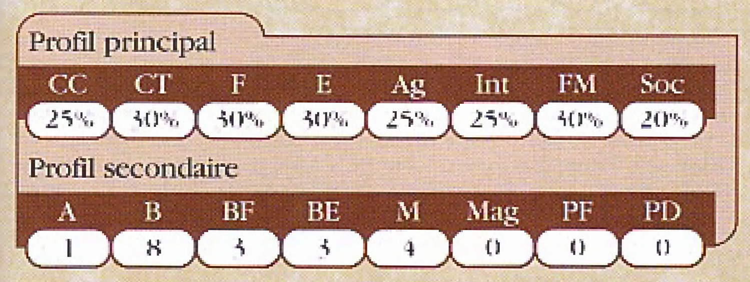
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	3(6)	0	0	0

Compétences : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception.
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Effrayant, Lévitation, Sans peur, Vision nocturne.
Règles spéciales : *mutations du Chaos*. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-4=1 mutation, 5-8=2 mutations, 9-10=3 mutations. Ensuite, effectuez les jets nécessaires sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos** pour les générer et modifiez les caractéristiques en conséquence.
Armure : aucune.
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.
Armes : griffes.

• Gobelin

Les gobelins sont de petits humanoïdes à la peau verte qui mesurent rarement plus de 1,20 mètre. Ces monstres sont méchants, querelleurs et parfaitement désorganisés. Les tribus de gobelins vivent au plus profond des forêts de l'Empire, généralement sous le joug d'orques. Quand ils ne sont pas sous le contrôle de chefs fermes, les gobelins se battent inévitablement entre eux. Cela, et leur propension à prendre la fuite lorsque les choses tournent mal, en fait une menace secondaire. Cependant, leur cruauté et leur méchanceté font d'eux de véritables croque-mitaines auprès des paysans.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

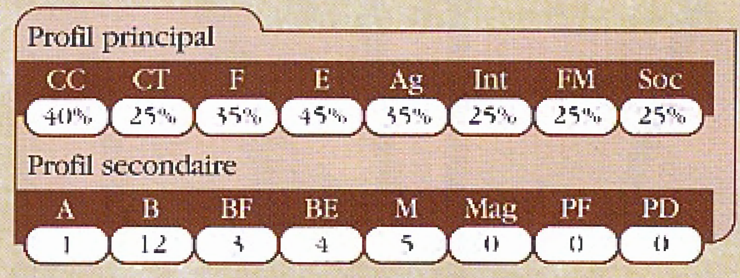
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation *ou* Natation, Escalade, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie.
Talents : Vision nocturne.
Règles spéciales : *peur des elfes*. Les gobelins se sentent très mal à l'aise en présence d'elfes. Qu'il s'agisse de l'animosité séculaire qui oppose les deux races ou tout simplement de l'odeur de propre et des manières de leurs adversaires, les gobelins doivent réussir un test de Peur quand ils ne sont pas au moins deux fois plus nombreux (en comptant leurs alliés) que les elfes présents.
Armure : armure légère (gilet de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main, arc court *ou* lance.

• Homme-bête

Les hommes-bêtes sont des perversions du Chaos, des monstruosités qui mêlent les traits d'humains et d'animaux. Ils hantent les forêts de l'Empire depuis de nombreuses générations et traquent les humains comme s'il s'agissait de gibier. Ils se déplacent par petits groupes connus sous le nom de hardes qui s'unissent parfois sous le joug d'un chef fort pour semer la mort et la terreur au sein de l'Empire. Les hommes-bêtes sont les serviteurs du Chaos par excellence et ils haïssent l'humanité par-dessus tout.



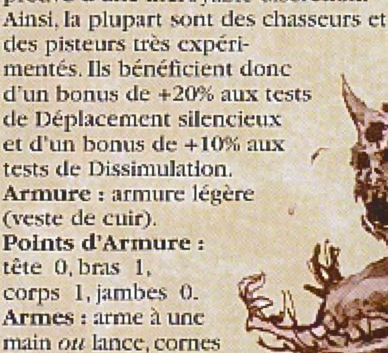
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

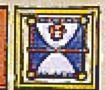
Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie.
Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés.
Règles spéciales : *mutations du Chaos*. Cornes et jambes d'animal. 25% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos** pour générer l'éventuelle mutation et modifiez les caractéristiques en conséquence.
Silencieux comme les animaux des bois : les hommes-bêtes font preuve d'une incroyable discrétion.



Ainsi, la plupart sont des chasseurs et des pisteurs très expérimentés. Ils bénéficient donc d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : armure légère (veste de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main *ou* lance, cornes (dégâts BF -1), bouclier.

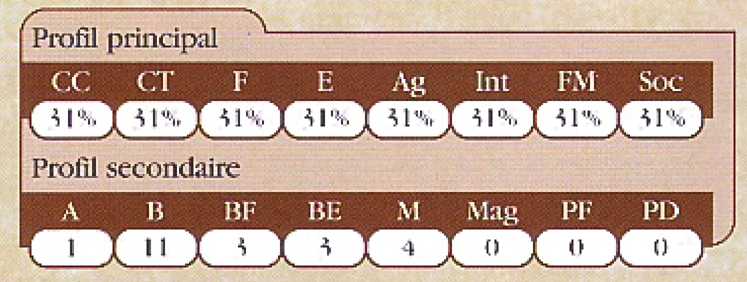






• Mutant

Les humains sont particulièrement susceptibles aux effets pervers du Chaos. Au cœur de l'Empire même, des enfants naissent parfois affublés de mutations évidentes. Cependant, d'autres les manifestent en grandissant. Bien que les mutants les plus horribles soient généralement tués sur-le-champ, de nombreuses mères ne sont pas prêtes à laisser leurs enfants se faire assassiner. Du coup, il leur arrive de les abandonner dans les bois. À partir de là, ils sont dévorés par les animaux sauvages ou recueillis par d'autres mutants, voire par des groupes d'hommes-bêtes. Ces mutants, abandonnés et emplis d'amertume, deviennent alors volontiers les mignons du Chaos.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%

Profil secondaire

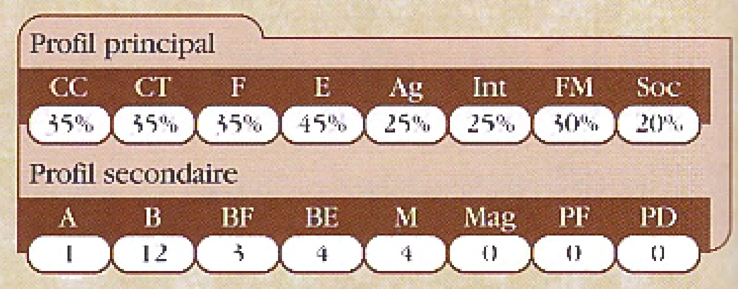
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (langage sombre *ou* reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie.
Talents : Fuite.
Règles spéciales : *mutations du Chaos*. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-3=1 mutation, 4-6=2 mutations, 7-9=3 mutations, 10=4 mutations. Ensuite, effectuez les jets nécessaires sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos** pour les générer et modifiez les caractéristiques en conséquence.
Armure : aucune.
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.
Armes : arme à une main (gourdin).



• Orque

Les orques comptent parmi les gobelinoïdes (ou peaux-vertes) les plus grands et les plus forts, avantages dont ils profitent pour dominer leurs petits cousins dès que possible. Il s'agit de monstres répugnants qui se délectent de la douleur, des actes de cruauté et des massacres dont ils sont à l'origine. Les orques combattent en permanence. Ainsi, quand ils ne trouvent pas d'ennemis, ils se battent entre eux. Leurs tribus s'installent dans des régions reculées, généralement en milieu montagneux ou boisé. Les nains sont leurs pires ennemis, les deux races semblant s'affronter depuis la nuit des temps.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

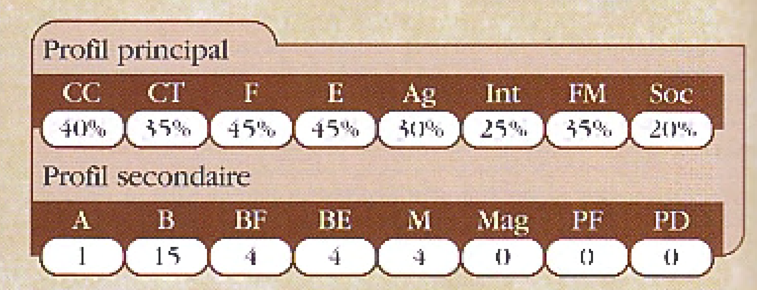
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Équitation *ou* Natation, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie, Torture.
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne.
Règles spéciales : *animosité*. Les orques haïssent tout ce qui bouge, ce qui inclut les gobelins et les autres orques. Dès qu'ils en ont l'occasion et quelle que soit l'excuse prétextée, ils se battent entre eux, affrontant si possible une autre tribu mais n'hésitant à massacrer les membres de leur propre clan si aucun adversaire ne leur tombe sous la main. Un orque qui a une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un test de Force Mentale sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes. *Kikoup*. Quelle que soit la composition de l'équipement d'un orque, il dispose toujours d'un kikoup. Il s'agit d'une arme lourde et imposante, trop exotique pour qu'un humain s'en serve efficacement à une main, mais néanmoins capable d'infliger de graves blessures. Quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF +1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main avec la capacité lente.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir).
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0.
Armes : kikoup, dague *ou* arc

• Revenant

Jadis, les habitants du Vieux Monde enterraient leurs morts dans des cairns élaborés. Leurs champions étaient inhumés avec leur attirail de guerre pour en faire de grands guerriers éternels. Les nécromanciens savent que ces héros peuvent être animés sous la forme de revenants. Bien qu'ils soient semblables aux squelettes, du moins en apparence, les revenants sont plus puissants et disposent d'une partie de leur intelligence initiale. Ce monstre est donc plus dangereux qu'un simple squelette.



Profil principal

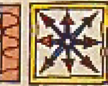
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Langue (classique), Perception.
Talents : Effrayant, Mort-vivant.
Règles spéciales : *lame spectrale*. Chaque revenant possède une arme antique et meurtrière imprégnée du pouvoir de la mort. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6-2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.

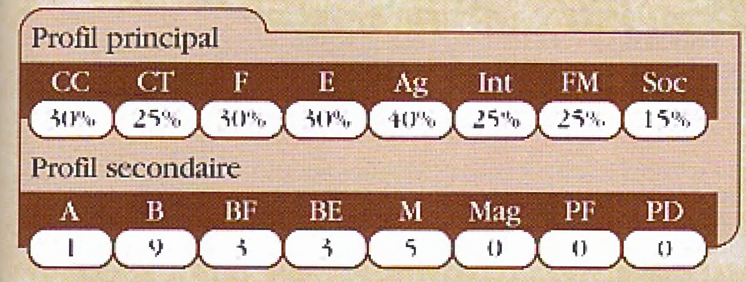




Armure : armure moyenne (cotte de mailles complète).
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3.
Armes : lame spectra, bouclier.

• Skaven

Les skavens sont des rats géants humanoïdes, de monstrueuses caricatures d'êtres humains qui règnent sur un empire souterrain s'étendant sous la surface du monde. Bien que les habitants de l'Empire ne croient pas à leur existence, ces créatures malfaisantes rongent le bas-ventre du Vieux Monde au nom du Rat Cornu, le dieu des hommes-rats. Les skavens servent les épidémies et la ruine. Ils se consacrent à la destruction du monde de la surface.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

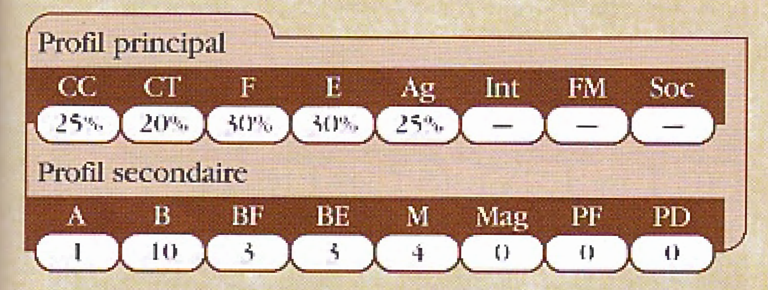
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Maîtrise (lance-pierres), Natation, Perception, Survie.
Talents : Camouflage souterrain, Vision nocturne.
Règles spéciales : aucune.
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir).
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main (épée), dague *ou* fronde.

• Squelette

Les squelettes sont les créations de nécromanciens qui profanent les cimetières et réaniment les morts. Ce sont des créatures dénuées de conscience qu'il faut contrôler par magie sans quoi ils s'en retournent à leur sommeil éternel. S'ils sont dépourvus d'intelligence, ils n'ont pas besoin de manger et de se reposer. De plus, ils ne se rendent jamais et ne battent pas en retraite.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	30%	30%	25%	–	–	–

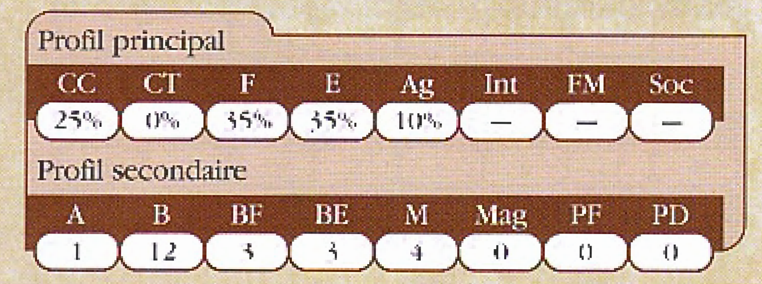
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune.
Talents : Effrayant, Mort-vivant.
Règles spéciales : *dénué de conscience.* Les squelettes sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
Lent. Les squelettes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (gilet de cuir et calotte de cuir).
Points d'Armure : tête 1, bras 0, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main, dague *ou* fronde.

• Zombie

Les zombies sont des cadavres animés. Contrairement aux squelettes, leur os sont encore recouverts de chair, même si elle est en décomposition et infestée de vers. Ces serviteurs dénués de conscience remplissent les rangs des armées de vampires et autres nécromanciens.



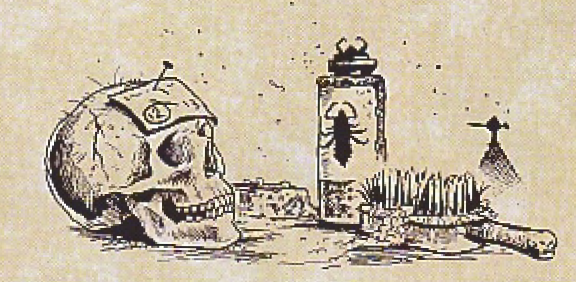
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	10%	–	–	–

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune.
Talents : Effrayant, Mort-vivant.
Règles spéciales : *dénué de conscience.* Les zombies sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
Lent. Les zombies sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (veste de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main.



Une kuiss

« — Hé vouzotr' ! Kess' vous zêt' en trin d'faire ? hurla l'imposant chef orque noir.
Les gobelins firent volte-face en sursautant.
— Rindutou chef, heu... on kass just' la krout chef, pleurnicha le moins lâche des petits peaux-vertes.
— Te fich' pas d'moi. J'vois bien k'vous trafikez kekchoz...
L'énorme orque examinait les alentours d'un air soupçonneux.
— Où k'il est Ratgash ? Vous l'auriez kan même pas bouffé ?
Un silence gêné s'installa.
— Bouffer Ratgash !? s'insurgea le gobelin. Ce s'rait krado chef ! C'est kan même un pot' à nous.
— En plus, couina un autre, il est touplin d'gars et d'nerfs, on chop'rait tous une annigestion.
— Ki c'est ça alors ? demanda l'orque noir en pointant le repas d'une griffe sale. Et pas d'bobards, sinon vous allez choper otr' choz k'une annigestion.
— Heu... c'est Gmurkon, chef. Un gars d'la bande à Astiko. Mais il était d'jà kreuvé kan on l'a trouvé.
Le gobelin fit une pause.
— Vidament il disait k'il était just' en trin d'roupiller... mais ces gars c'est tous des menteurs, pas vrai ?
Les gobelins hochèrent tous la tête en chœur. Les peaux-vertes ne se faisaient jamais confiance, et pour cause...
— Bon oké, dit l'orque, mais si vous savez c'ki est bon pour vous, vous m'gardrez une kuiss ! »





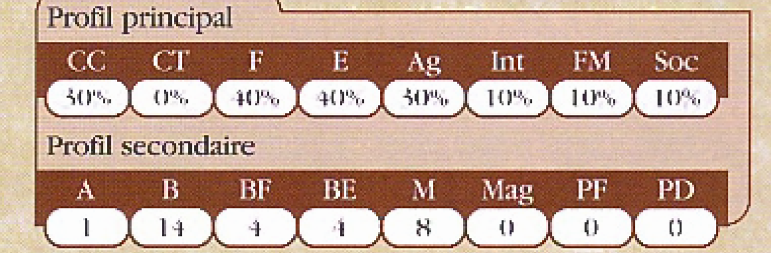


ANIMAUX COURANTS

Les monstres ne constituent pas la seule vie sauvage du Vieux Monde. En effet, on trouve des animaux à peu près partout. Les villages sont pleins de poules et de chiens, alors que loups et ours occupent les grandes forêts de l'Empire. Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques de plusieurs animaux.

• Cheval de guerre

Ces chevaux sont entraînés à emmener leur cavalier au beau milieu de la mêlée. Ils sont capables de porter des coups et ne prennent pas la fuite face à l'odeur du sang.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%.
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés.

• Cheval de selle

Les chevaux de selle sont les montures les plus courantes des nobles de l'Empire.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	10%

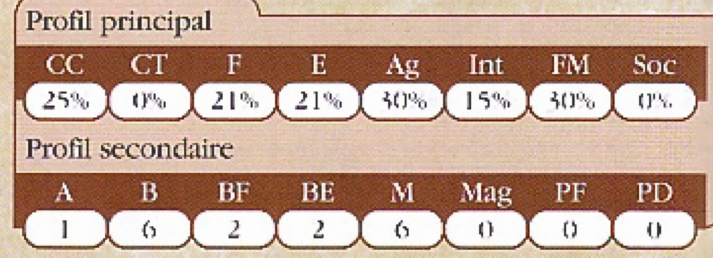
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	12	3	3	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%.
Talents : Acuité auditive, Sens aiguisés.

• Chien

Au sein de l'Empire, les chiens sont des animaux domestiques courants qui se déclinent en de nombreuses espèces. Des meutes de chiens sauvages parcourent certaines régions, ce qui ne fait qu'ajouter aux menaces pesant sur les voyageurs.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	21%	21%	30%	15%	30%	0%

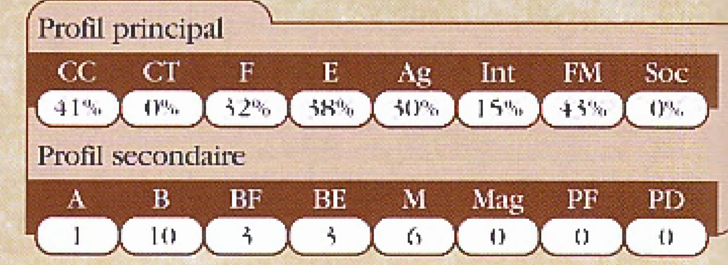
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	2	2	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +20%, Pistage.
Talents : Armes naturelles, Fuite, Sens aiguisés.

• Chien de guerre

Les races de chien les plus grandes et méchantes peuvent être dressées à l'attaque.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	32%	38%	30%	15%	43%	0%

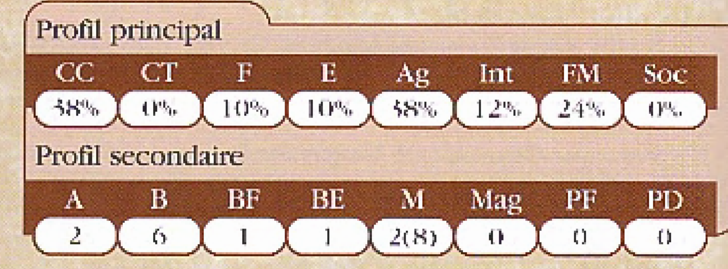
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +20%, Pistage.
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés.

• Corbeau

Parfois qualifié d'oiseau voleur, le corbeau est un charognard qui hante les champs de bataille du Vieux Monde. Il est attiré par les objets brillants et il lui arrive de les emporter pour les cacher dans son nid.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	10%	10%	38%	12%	24%	0%

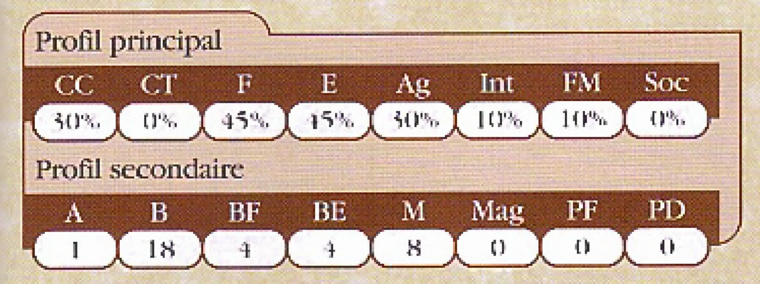
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Compétences : Perception +20%.
Talents : Acuité visuelle, Sens aiguisés, Vol.

• Destrier

Les destriers sont des chevaux de guerre lourds principalement utilisés par les divers ordres de chevalerie du Vieux Monde.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%

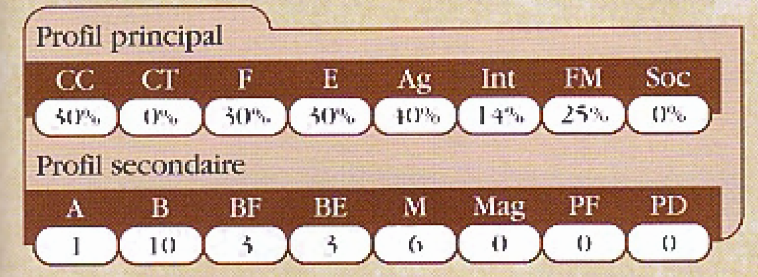
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	18	4	4	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%.
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés.

• Loup

Les loups sont nombreux dans les provinces septentrionales de l'Empire. Ils ont un caractère sacré aux yeux de l'Église d'Ulric.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	30%	30%	40%	14%	25%	0%

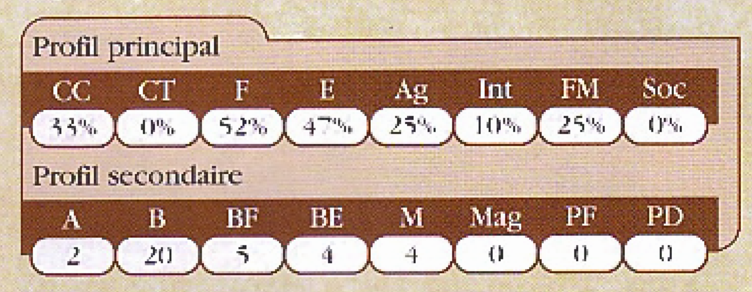
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%, Pistage.
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés.

• Ours

Les caractéristiques qui suivent valent pour l'ours des montagnes, l'espèce la plus courante du Vieux Monde.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	52%	47%	25%	10%	25%	0%

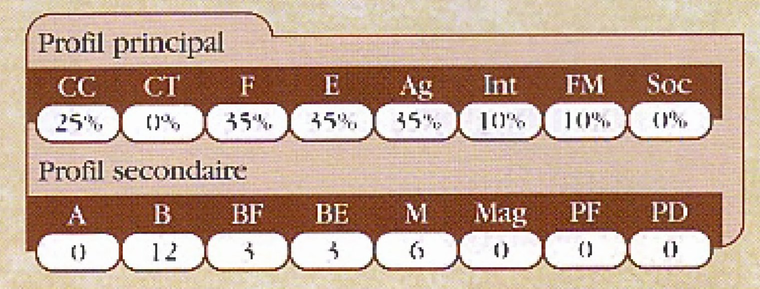
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	5	4	4	0	0	0

Compétences : Natation, Perception.
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Sens aiguisés, Troublant.

• Poney

Les poneys sont des bêtes de somme ou les montures des représentants de races de petite taille, comme les nains et les halflings. Ce sont des animaux craintifs qui ne sont pas habitués aux tourments d'un combat.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	12	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception.
Talents : Acuité auditive, Sens aiguisés.

PNJ COURANTS

Les règles du **Chapitre 2 : La création de personnage** vous permettront de créer tout un assortiment de PNJ (qui ne disposeront de points de Destin que dans certains cas exceptionnels). Chacun jouira d'autant de carrières et de promotions qu'il siéra au rôle qu'il doit occuper. Avec la centaine de carrières proposée dans le **Chapitre 3**, un large choix s'offre à vous. Pour vous faciliter la tâche, le présent chapitre dévoile cependant une sélection de PNJ courants allant du bandit au naufrageur. Leurs caractéristiques de jeu sont bien évidemment fournies.

Note. Dans le cadre de la maîtrise de compétence, vous remarquerez parfois +10% ou +20%. Par exemple, les joueurs ont Commérage +10%. Cela signifie simplement qu'ils ont pris cette compétence deux fois.

• Bandit

Les bandits élisent domicile dans les contrées sauvages, attaquant les voyageurs et les caravanes vulnérables.
Carrière : Hors-la-loi.
Race : humain.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	42%	30%	31%	35%	30%	28%	25%

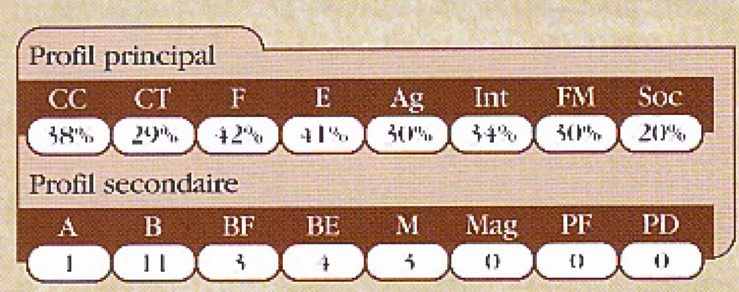
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux.
Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Dur à cuire, Réflexes éclair.
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir).
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0.
Armes : arc, arme à une main (épée), bouclier.
Dotations : 20 flèches.

• Forgeron

Les forgerons sont présents dans toutes les communautés de l'Empire. Les forgerons nains sont de loin les plus réputés.
Carrière : Artisan.
Race : nain.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	29%	42%	41%	30%	34%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	3	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (nains), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (khazalid, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (fabricant d'armes, fabricant d'armures, forgeron), Perception.



Talents : Dur en affaires, Fureur vengeresse, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.
Armure : armure légère (gilet de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main (marteau).
Dotations : outils d'artisan (forgeron).

• Garde

Les gardes assurent l'ordre en mettant un terme aux bagarres qui agitent les tavernes. Ils patrouillent dans les rues et arrêtent les criminels.
Carrière : Garde.
Race : humain.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	33%	41%	30%	38%	28%	30%

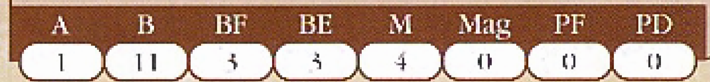
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage.
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Intelligent, Résistance accrue, Sang-froid.
Armure : armure légère (veste de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main (gourdin), dague.
Dotations : lanterne et perche, uniforme.

• Homme de main

Les hommes de main sont des gros bras, rien de plus.
Carrière : Mercenaire.
Race : humain.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	30%	33%	35%	30%	25%	35%	28%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, tiléen), Perception.
Talents : Adresse au tir, Désarmement, Rechargement rapide, Sang-froid, Tireur d'élite.
Armure : armure moyenne (armure de cuir complète, gilet de mailles et cagoule de mailles).
Points d'Armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1.
Armes : arbalète, arme à une main (épée), bouclier.
Dotations : 20 carreaux.

• Joueur

Les joueurs sont des professionnels qui gagnent leur vie en jouant aux cartes et aux dés.
Carrière : Escroc.
Race : humain.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	31%	28%	32%	38%	42%	30%	38%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	5	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Expression artistique (acteur), Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel) +10%, Perception.
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Course à pied, Éloquence, Sixième sens.
Armure : armure légère (gilet de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0.
Armes : dague.
Dotations : jeu de cartes, paire de dés.

• Mendiant

Les mendiants envahissent les villes et vivent de la charité.
Carrière : Paysan.
Race : humain.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	25%	28%	37%	31%	29%	37%	33%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Emprise sur les animaux, Expression artistique (chanteur), Langue (reikspiel), Natation, Survie.
Talents : Acuité auditive, Dur à cuire, Fuite, Résistance aux maladies.
Armure : aucune.
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.
Armes : arme à une main (béquille).
Dotations : coupelle de mendiant, haillons.

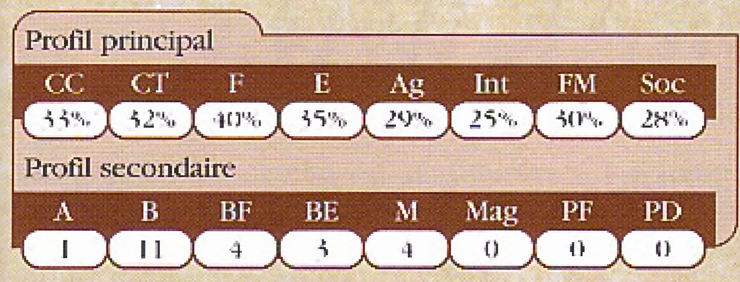







• Naufrageur

Les naufrageurs sont des pirates maritimes ou fluviaux ayant un goût prononcé pour la cruauté et l'acquisition de butins.
Carrière : Marin.
Race : humain.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	32%	40%	35%	29%	25%	30%	28%

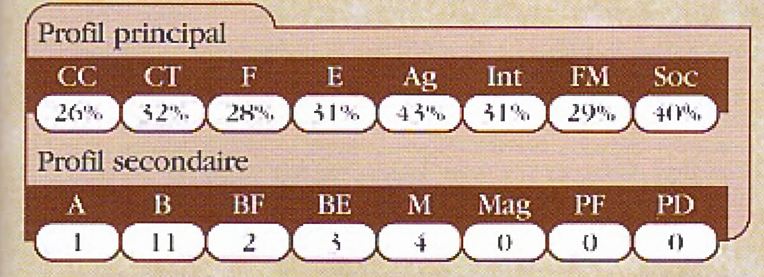
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	4	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire, Pays Perdu), Escalade, Esquive, Langue (bretonnien, reikspiel), Natation, Navigation, Perception, Résistance à l'alcool.
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Grand voyageur, Guerrier né, Résistance accrue.
Armure : armure légère (veste de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main (sabre d'abordage), arc.
Dotations : 20 flèches.

• Pickpocket

Les pickpockets sont légion dans les rues bondées des villes. Ils soulagent discrètement les citoyens de leur bourse.
Carrière : Voleur.
Race : humain.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	32%	28%	31%	43%	31%	29%	40%

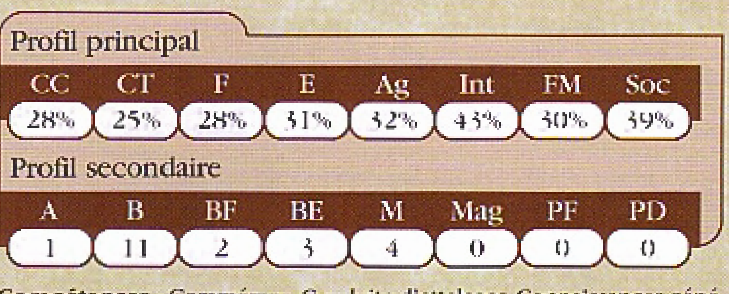
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Évaluation, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Perception.
Talents : Acuité visuelle, Code de la rue, Réflexes éclair, Sociable.
Armure : armure légère (gilet de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0.
Armes : dague.
Dotations : gibecière.

• Propriétaire

Le propriétaire possède une échoppe ou une taverne dans une ville de l'Empire.
Carrière : Bourgeois.
Race : humain.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	25%	28%	31%	32%	43%	30%	39%

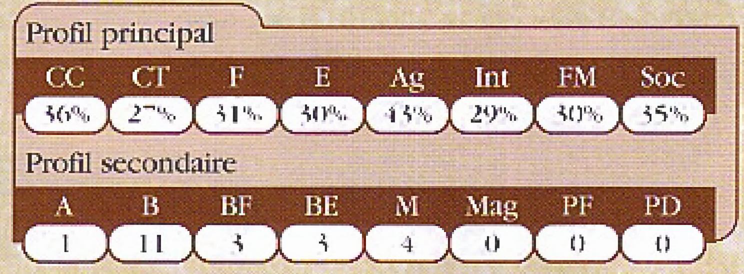
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langue (kislevien, reikspiel +10%), Lire/écrire, Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool.
Talents : Acuité auditive, Dur en affaires, Intelligent, Sociable.
Armure : armure légère (gilet de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main (gourdin).
Dotations : échoppe ou taverne.

• Roué

Les roués sont de jeunes nobles qui n'ont rien de mieux à faire que de tracasser les gens pourvus d'un statut social inférieur au leur.
Carrière : Noble.
Race : humain.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	27%	31%	30%	43%	29%	30%	35%

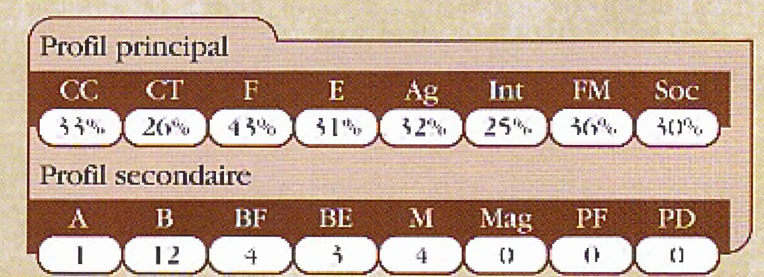
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Jeu, Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire, Résistance à l'alcool.
Talents : Éloquence, Étiquette, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Réflexes éclair, Sociable.
Armure : armure légère (veste de cuir et jambières de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 1.
Armes : rapière et main gauche.
Dotations : atours de noble, bourse remplie de 3d10 co.

• Voleur de grand chemin

Les voleurs de grand chemin sont des brigands qui détroussent et tuent parfois leurs victimes.
Carrière : Coupe-jarret.
Race : humain.



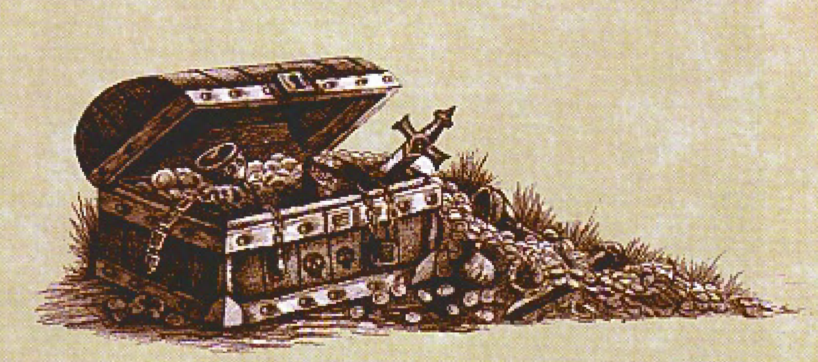
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	26%	43%	31%	32%	25%	36%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool.
Talents : Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Lutte, Réflexes éclair, Résistance aux poisons, Sur ses gardes.
Armure : armure légère (veste de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main (gourdin), coups-de-poing.
Dotations : cape à capuche.





EN PASSANT PAR LA DRAKWALD

« Archaon a beau avoir été vaincu, les bêtes de la Drakwald sont toujours là. Malheur aux voyageurs qui oseront s'aventurer dans les profondeurs de la forêt. »

– Uli, prédicateur

Chapitre XII



En passant par la Drakwald est une courte aventure destinée à faciliter à de nouveaux joueurs la découverte du monde et des règles de *Warhammer*. Elle propose à vos vaillants aventuriers de commencer la visite par une promenade dans un Empire affaibli par les dernières incursions du Chaos. Si vous souhaitez participer à cette aventure en tant que joueur, nous vous recommandons de cesser votre lecture ici de manière à ne pas perdre le plaisir de la découverte. Les textes ci-dessous sont destinés à l'usage du meneur de jeu uniquement.

INTRODUCTION

Cette aventure a été conçue pour être jouée par des personnages évoluant encore au sein de leur première carrière (ou, tout au plus, de leur deuxième). Elle se déroule peu de temps après la Tempête du Chaos, une invasion dévastatrice menée contre l'Empire par Archaon, le Seigneur de la Fin des Temps. Les forces du Chaos ont été repoussées de Middenheim et de ses alentours, mais elles ne laissèrent que désolation et terres brûlées derrière elles. Au cœur des ruines encore fumantes du Middenland, les survivants tentent aujourd'hui de reconstruire ce qu'ils ont perdu, tout en devant combattre des hordes d'hommes-bêtes ayant survécu aux combats et à d'autres périls tout aussi mortels.

L'aventure commence à Untergard, un petit village proche de Middenheim. Le comte Boris Todbringer a décidé d'envoyer des présents à ses habitants afin de les remercier pour la valeur dont ils firent preuve lors de la Tempête du Chaos. Alors même que les villageois célèbrent cette heureuse nouvelle, ils devront repousser l'assaut d'une bande de mutants tentant de franchir le pont du village. Une fois la victoire obtenue, le répit ne sera toutefois que de courte durée car des rumeurs feront état d'une importante horde d'hommes-bêtes approchant du village par le sud. Il faut croire que l'on a oublié de dire à certains que la guerre était finie ! Bien que les fortifications de fortune du village soient suffisantes pour repousser les attaques de petites bandes de pillards, Untergard n'a aucun espoir de pouvoir résister à la puissance de cette nouvelle menace. Il est désormais temps pour les habitants d'évacuer les lieux afin de gagner Middenheim pour s'y placer sous la protection du comte Todbringer.

Lors de ce voyage désespéré, les PJ devront endosser de bien lourdes responsabilités. Il leur faudra en effet tout à la fois protéger les villageois, les approvisionner, mais aussi endosser le rôle d'enquêteur car les choses sont parfois différentes de ce qu'elles paraissent parmi les réfugiés d'Untergard. De querelles ancestrales en passant par les horreurs de la guerre, vos aventuriers auront ainsi la possibilité de découvrir les premières merveilles que le monde de *Warhammer* leur réserve.

Le meneur de jeu devra lire attentivement l'intégralité de ce scénario avant de le faire jouer. Il est aussi conseillé aux MJ débutants de relire le **Chapitre 9 : Le meneur de jeu.**

UNTERGARD

Untergard fut fondé il y a près de cent ans. Alors qu'ils croulaient sous le poids des taxes instaurées par le Graf Sternhauer, des villageois de la région de Grimminhagen réunirent leurs maigres possessions avant de partir vers le sud. Le Graf était tout autant furieux, que certain de voir ces villageois rebelles engloutis par la forêt de Drakwald. Les exilés suivirent la rivière en direction du sud jusqu'à ce qu'ils furent finalement parvenus à un emplacement jugé propice à la fondation d'un nouveau village. Ils s'établirent donc sur la rive ouest de la rivière et parvinrent, contre toute attente, à survivre et à prospérer. C'est ainsi que ce qui n'était initialement guère plus que l'embryon d'une colonie, devint une petite ville qui finit même par s'étendre sur la rive orientale. C'est d'ailleurs au prix d'efforts considérables que les habitants d'Untergard parvinrent à retirer suffisamment de roche du lit de la rivière pour bâtir un pont de pierre reliant les deux parties de la ville. Il n'avait fallu que deux générations pour que le village d'exilés se transforme en un centre de commerce local. Le pont joua un rôle sensible dans cette transformation car il était le seul point de passage de la rivière au sud de Grimminhagen. C'est tout naturellement que la petite ville devint donc une étape naturelle pour les barges marchandes évoluant sur la rivière.

Ce succès eut toutefois un prix. Lorsque les forces d'Archaon envahirent le Middenland, Untergard et son pont devinrent un emplacement des plus stratégiques. Khazrak, ennemi juré du comte Todbringer et premier des seigneurs de guerre hommes-bêtes de la Drakwald, mena une attaque nocturne surprise contre Untergard. Les hommes-bêtes de Khazrak parvinrent à prendre les murs d'enceinte et à envahir complètement la partie orientale d'Untergard. Les défenseurs réussirent toutefois à se regrouper au pont et une bataille qui devait durer neuf jours et neuf nuits s'ensuivit. Finalement, des milliers de soldats impériaux et leurs alliés nains vinrent prêter main forte aux villageois, achevant ainsi de transformer la bataille du pont en une incroyable scène de carnage. Désormais incapable de contenir ses adversaires, Khazrak organisa la mise à sac de la partie orientale de la ville avant de mener ses troupes au nord. Le cœur





de la bataille se déporta alors vers Middenheim tandis qu'Untergard retrouvait la tranquillité. Peu à peu, les régiments qui étaient venus à la rescousse de la petite ville finirent par la quitter pour d'autres batailles.

Les survivants entreprirent alors la reconstruction. La partie orientale de la ville était dans un tel état de ruine qu'elle fut temporairement abandonnée. Il fallut plusieurs semaines aux survivants d'Untergard et aux réfugiés d'autres villages détruits pour parvenir à enterrer tous les cadavres qui gisaient dans les ruines et aux alentours du pont. Les morts pourrissants et leurs maladies prélevèrent toutefois leur dû sur bon nombre de vivants.

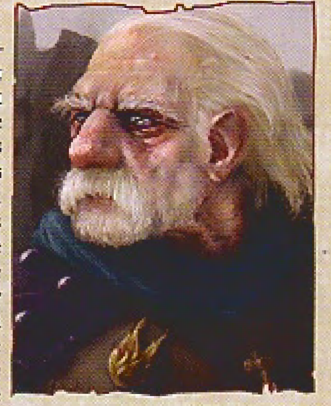
La population actuelle d'Untergard est de près de soixante-quinze individus, paysans et bourgeois (reportez-vous au **Chapitre 3 : Les carrières**) pour la plupart. Tous les habitants physiquement aptes doivent participer à sa défense. Ils prennent des tours de garde sur les murailles et le long de la palissade de bois bordant la rivière durant quelques heures chaque jour avant de retourner à leurs activités quotidiennes. La ville, placée sous loi martiale, est dirigée par Gerhard Schiller, le capitaine de la garde.

C'est à ce moment de l'histoire que l'aventure débute. Il est possible qu'Untergard soit la ville natale de certains PJ, ou ils ont pu venir y chercher refuge lors de la Tempête du Chaos. Des personnages ayant gagné leurs galons dans l'armée ont très bien pu être blessés lors de la bataille du pont et avoir été laissés sur place en convalescence. Un contingent relativement important de nains prit aussi part à la défense de la ville, c'est peut-être ainsi que des PJ nains ont pu finalement atterrir ici. Bien qu'il soit plus aisé de débuter le scénario si les PJ se connaissent tous au préalable, il n'est pas obligatoire que cela soit le cas. Il est ainsi tout à fait envisageable qu'ils commencent l'aventure comme des étrangers avant de finir par unir leurs forces contre l'adversité.

Citoyens importants

Vous trouverez ci-après la description des citoyens les plus importants d'Untergard. Chacun de ces individus a un rôle à jouer au cours de l'aventure, assurez-vous donc de vous familiariser avec leur histoire, leur personnalité et leurs motivations avant de commencer à jouer. Les PJ auront de multiples opportunités d'interaction avec ces personnalités d'Untergard, il vous faudra donc vous appuyer sur leur histoire et leur personnalité pour parvenir à les représenter de manière adéquate.

• Gerhard Schiller

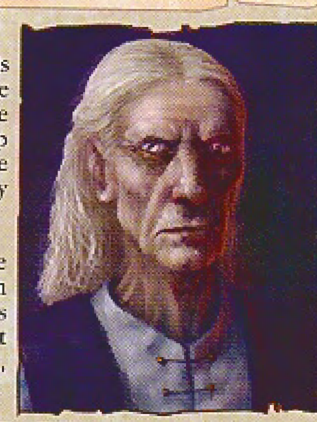


Vétéran grisonnant âgé d'une cinquantaine d'années, Schiller est le plus haut gradé des survivants d'Untergard. Ce fut lui qui organisa la population de la ville et qui la poussa à prendre les armes pour se défendre. Il supervisa enfin les réparations du mur d'enceinte. C'est essentiellement parce que les autres habitants de la ville ont pris l'habitude de se reposer sur lui qu'il dirige la ville aujourd'hui. Il fait de son mieux pour s'assurer que les survivants sont prêts à se défendre dans le cas d'une éventuelle nouvelle attaque. Schiller est un homme sévère mais juste. Il peut paraître quelque peu brusque et bourru, mais il se préoccupe véritablement du bien-être des habitants d'Untergard, et il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les protéger.

Le capitaine Schiller a transformé l'un des plus importants entrepôts de la ville en quartier général temporaire de la garde ; les portes et fenêtres des lieux ont ainsi été renforcées, et c'est ici que sont conservés les armes et l'équipement récupérés des combats et des ruines, et destinés à servir dans l'éventualité d'une nouvelle attaque. Schiller a transformé une petite partie de cet entrepôt en ses quartiers personnels.

• Granny Moescher

Granny Moescher est certainement la plus vieille habitante d'Untergard et elle y fait office de guérisseuse et de sage-femme. Ce que ses concitoyens ignorent, et que Granny Moescher a pris soin de dissimuler, c'est qu'elle est une sorcière. Elle paraît avoir une soixantaine d'années, mais elle en a en fait beaucoup plus que cela. De fait, nul en Untergard ne peut se souvenir d'une époque où Granny Moescher n'était pas déjà présente.

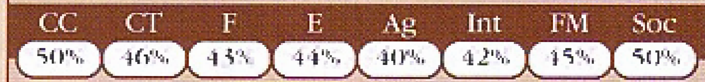


Elle apporte ce qui manque de souplesse et de diplomatie à la gestion de la ville par Schiller. Elle mène les efforts visant à relancer les cultures et l'élevage et, de manière plus générale,

GERHARD SCHILLER, CAPITAINE DE LA GARDE

Carrière : Capitaine (ex-Garde, ex-Sergent)
Race : humain

Profil principal



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	46%	43%	44%	40%	42%	45%	50%

Profil secondaire



A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	4	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire, Pays Perdu), Équitation, Esquive, Fouille, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception +10%, Pistage
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Intelligent, Menaçant, Résistance accrue, Sang-froid
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotation : uniforme

GRANNY MOESCHER, SORCIÈRE D'AMBRE

Carrière : Compagnon sorcière (ex-Sorcière de village, ex-Apprentie sorcière)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	30%	30%	31%	35%	56%	53%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	2	5	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (magie) +10%, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Empire, Pays Perdu), Emprise sur les animaux +10%, Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Soins, Soins des animaux
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte, vulgaire), Magie vulgaire, Sain d'esprit, Science de la magie (bêtes), Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Arme : bâton
Dotations : accessoires de calligraphie, bourse contenant 30 couronnes, grimoire, sac à dos





HANS BAUMER, BÛCHERON

Carrière : Bûcheron
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	25%	41%	34%	35%	33%	38%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	3	5	0	3	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Perception, Pistage
Talents : Acuité auditive, Camouflage rural, Course à pied, Maîtrise (armes lourdes), Résistance aux maladies
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Arme : arme à deux mains (hache à deux mains)
Dotation : sac à dos

PÈRE DIETRICH, PRÊTRE DE SIGMAR

Carrière : Prêtre (ex-Initié)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	27%	41%	37%	24%	30%	48%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	0	3	0

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (histoire), Connaissances académiques (théologie) +10%, Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins
Talents : Coups précis, Éloquence, Force accrue, Guerrier né, Résistance à la magie, Sociable
Armure : armure moyenne (armure de cuir complète, gilet de mailles, casque)
Points d'Armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1
Arme : arme à une main (marteau de guerre)
Dotations : accessoires de calligraphie, gibecière, livre de prières, relique et symbole de Sigmar

elle s'occupe de faire en sorte que la ville retrouve au plus vite une vie normale. Granny est une femme directe, débordant d'énergie et pourvue d'un fort sens pratique. Elle est l'une des rares personnes à vivre en dehors de la ville. Le capitaine Schiller a, à de nombreuses reprises, tenté de la convaincre de venir vivre à l'intérieur des murs, mais elle a toujours refusé de quitter sa demeure.

Parmi toutes ses activités, Granny Moescher a pris soin de veiller à ce que l'on s'occupe des orphelins laissés en ville par les combats. Elle en a confié quelques-uns à diverses familles de la ville et, à tout moment, il est possible d'en trouver entre trois et six vivant chez elle et aidant aux tâches ménagères.

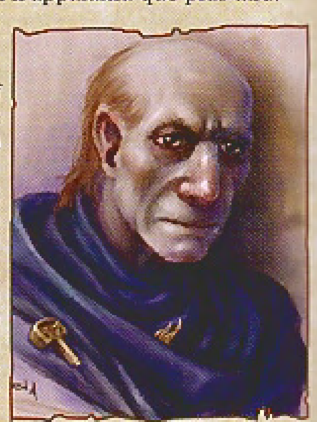
Si un ou plusieurs jeteurs de sorts font partie du groupe, vous pouvez décider de leur autoriser un **test de Perception Assez difficile (–10%)** pour remarquer « quelque chose d'étrange » à propos de Granny Moescher. Au fil des ans, elle a toutefois appris à perfectionner l'art de dissimuler son état de sorcière, même aux individus doués du Troisième Œil. Bien qu'elle soit profondément humaine et généreuse, le prix de son secret, et de sombres relents de son passé, seront à l'origine des tristes événements de la fin de cette aventure. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la partie **Les secrets de Granny Moescher**, page 242.

• Hans Baumer



Cet homme grand et à la barbe abondante est un des bûcherons qui vint chercher refuge à Untergard. Il s'agit d'un homme discret qui préfère de loin la solitude des terres sauvages à l'agitation des villes. Il passe l'essentiel de ses journées dans la forêt à chasser et à surveiller tout signe de l'éventuelle venue de forces hostiles. Il n'est généralement possible de le trouver en ville qu'une fois le soleil couché. Les fruits de sa chasse viennent agréablement grossir les maigres ressources procurées par le bétail survivant et les quelques champs en état aux environs. Toutefois, le capitaine Schiller ayant clairement exprimé sa crainte que tout ce qui puisse être retiré de la forêt soit désormais souillé par la marque du Chaos, certains villageois préfèrent éviter de manger les prises de Hans. Jusqu'à présent, personne ayant mangé le produit de sa chasse n'a cependant présenté le moindre symptôme inquiétant. Le MJ devra se souvenir que Hans se trouve à l'extérieur de la ville lorsque le scénario commence. Il n'apparaîtra que plus tard.

• Père Dietrich



Le père Dietrich fut envoyé d'Altdorf pour reprendre le diocèse de la ville après la mort de l'ancien prêtre lors du point culminant de l'affrontement contre les forces du Chaos. En tant qu'étranger récemment arrivé, il lui faut encore parvenir à se faire une place parmi les habitants de la ville mais, en tant que prêtre de Sigmar, ses concitoyens lui ont réservé un accueil respectueux, à défaut d'être chaleureux. Au moment présent, la plupart des survivants préfèrent encore aller confier leurs problèmes à Granny Moescher.

Le temple d'Untergard fut détruit en même temps que le reste des autres bâtiments de la rive orientale. Le père Dietrich mène ses offices dans un sanctuaire de fortune bâti à proximité de l'extrémité occidentale du pont. Étant l'individu doté de la plus haute éducation en ville, il sert de conseiller au capitaine Schiller dans les domaines spirituels et magiques. En dépit de son manque de sens de l'humour, le père Dietrich est un homme bon, honnête et franc, totalement dévoué à Sigmar et à l'Empire.

Au commencement...



La première chose qu'il vous faudra faire lorsque vous commencerez cette aventure sera de fournir à vos joueurs une photocopie de l'**aide de jeu 1 : la Tempête du Chaos** (contentez-vous de la leur **lire** si vous n'avez pas eu le temps de la photocopier). Ce document permettra à vos joueurs de mieux comprendre l'histoire récente de l'Empire et d'Untergard. Les informations qui s'y trouvent ne sont toutefois pas totalement exactes. Il ne s'agit là que de ce qu'ils ont pu entendre des réfugiés, soldats de passage, prêtres itinérants et de veuves consumées par la douleur… pas nécessairement de la vérité. Bienvenue dans l'Empire !

Rumeurs



Lorsque les PJ arrivent à l'Ackerplatz, la place centrale de la partie occidentale d'Untergard, décrivez-leur la scène qui se présente sous leurs yeux. Pour ce faire, vous pouvez lire le texte présenté dans la partie en

gras ou le paraphraser selon votre convenance. Vous trouverez d'autres textes présentés de la même manière au cours de cette aventure. Ce format indique une partie de texte pouvant être lue à haute voix à vos joueurs.

La plupart des soixante-quinze survivants d'Untergard sont déjà réunis sur la place principale. En attendant l'arrivée de Gerhard Schiller, ils se contentent de discuter. La plupart de ceux d'entre eux qui n'étaient ni trop vieux ni trop jeunes pour combattre arborent une multitude de blessures. Tous ne portent plus que des baillons. Ils sont pour la plupart épuisés et en proie à une faim que les maigres réserves locales ne peuvent apaiser.

Les PJ peuvent effectuer un **test de Commérage Très facile (+30%)** pour comprendre la raison de l'agitation des villageois et le pourquoi de leur présence en ce lieu. Les éléments qu'ils apprendront dépendront du degré de réussite du test de Commérage.

COMMÉRAGE

Degré de réussite	Information obtenue
0	Gerhard Schiller, le capitaine de la garde, a une déclaration importante à faire.
1	Gerhard Schiller, le capitaine de la garde, a reçu un message du comte Boris Todbringer de Middenheim et il désire le lire aux habitants de la ville.
2	Le comte Boris Todbringer de Middenheim a envoyé une récompense aux habitants d'Untergard en reconnaissance de la résistance héroïque de la ville lors de l'assaut mené par Archaon sur l'Empire.
3+	Le comte Boris Todbringer a envoyé un convoi de nourriture et d'équipement pour aider les habitants d'Untergard et la reconstruction de la ville.

Tandis que tous attendent la venue du capitaine Schiller, les aventuriers peuvent engager la conversation avec des habitants d'Untergard s'ils le désirent. Tous espèrent que ce discours marquera enfin un tournant dans la vie de la ville et que le capitaine annoncera enfin de bonnes nouvelles. Il est aussi possible pour les PJ d'entendre quelques autres rumeurs n'ayant rien à voir avec l'annonce du capitaine. Pour chaque test de Commérage réussi, effectuez un jet sur la table suivante pour voir quelles rumeurs ils entendent. Le niveau de véracité de chaque rumeur est indiqué entre parenthèses.

RUMEURS

1d10	Rumeur
1	La forêt de Drakwald est toujours pleine d'hommes-bêtes et de survivants des armées du Chaos (vrai).
2	Dans sa jeunesse, le capitaine Schiller commanda sa propre compagnie de mercenaires (faux).
3	Granny Moescher ne veut toujours pas venir vivre en ville. Elle vit en compagnie de ses orphelins dans une maison qui est située à l'extérieur des murailles de la ville et qui fut miraculeusement épargnée par les combats (vrai).
4	Le coffre contenant la paye d'une compagnie tiléenne de mercenaires tomba de la barge le transportant et gît toujours au fond de la rivière attendant d'être récupéré (faux).
5	Plusieurs villageois sont encore vivants et sont détenus prisonniers par des hommes-bêtes dans la forêt (faux).
6	Le père Dietrich possède une sainte relique (vrai).
7	Une nouvelle armée de renfort venant d'Altdorf est en route pour Untergard (faux).
8	Le bûcheron Hans Baumer n'a pas été aperçu depuis plus d'une semaine (vrai) et il est probablement mort (faux).
9	Des rats de la taille d'un homme se nourrissent des cadavres à Grimminhagen (faux).
10	Le comte Boris Todbringer de Middenheim a offert une prime de 10 000 couronnes d'or pour la tête de Khazrak le Borgne, le seigneur de guerre homme-bête dont les forces ravagèrent Untergard. Khazrak et Todbringer sont des ennemis intimes qui s'affrontent depuis des années (vrai).

• Le discours de Schiller

Une fois que les PJ auront appris tout ce qu'ils pouvaient, ou dès que vous estimez le moment approprié, le capitaine Schiller fera son entrée.

Un murmure parcourt la foule au moment où le capitaine Schiller apparaît. L'un de ses hommes dispose une caisse de bois devant lui afin qu'il puisse monter dessus pour être vu de tous. Malgré son âge avancé, le capitaine grimpe sur la caisse avec aisance et souplesse. Et bien que son uniforme et son armure soient usés et abîmés, le charisme naturel du capitaine impose le respect à la foule. Il lui suffit de lever la main pour faire le silence.

– Bon peuple d'Untergard, commence-t-il, aujourd'hui est un jour glorieux. J'ai en effet reçu une lettre du comte Todbringer de Middenheim. Le vieux loup vit toujours et la fière cité de Middenheim se dresse toujours aussi vaillante et forte !

À ces simples mots, la foule exulte de joie. Après quelques instants, Schiller impose à nouveau le silence.

– Le comte Todbringer nous envoie ses remerciements pour la manière dont la population d'Untergard a su se dresser face à l'avancée des troupes du Chaos. Il a dit, et je ne fais que le citer, « Les générations futures se souviendront de la bataille pour le pont d'Untergard comme de l'une des plus glorieuses batailles de l'histoire du Middenland. » Soyez fier, peuple d'Untergard, car notre sacrifice n'aura pas été vain !

Lorsque les hourras se calment à nouveau, Schiller reprend.

– Afin de nous montrer sa gratitude pour le courage dont nous avons fait preuve, le comte nous a envoyé un gage de sa reconnaissance.

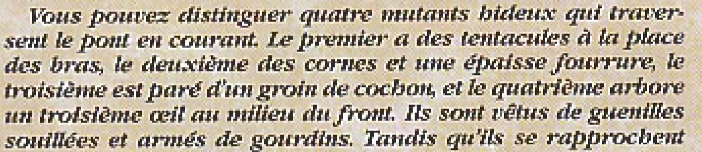
Le capitaine exhibe un sac duquel il sort une miche de pain et une bouteille de vin.

– Nous avons l'honneur de recevoir un chargement de pain et de vin directement de Middenheim.

La foule laisse éclater sa joie à la vue du cadeau du comte et, tandis que tous les yeux des affamés sont fixés sur le pain frais, elle se met à crier : « Longue vie au comte ! Longue vie au comte ! ». Le capitaine Schiller brandit haut le pain et le vin tandis que la foule crie à s'en briser la voix.

Mais, soudainement, retentit une violente explosion et la bouteille éclate en morceaux couvrant ainsi Schiller de vin et d'éclats de verre. La panique s'abat alors sur la foule avec la violence d'un orage d'été.

Après avoir participé à la défense de la ville, c'est tout naturellement que les habitants d'Untergard sont à même d'identifier la détonation d'une arme à feu. Ils fuient donc immédiatement en courant pour chercher un abri car l'Ackerplatz est une zone complètement dégagée. Les PJ peuvent effectuer un **test de Perception**. S'il est réussi, ils pourront alors comprendre que le coup de feu provenait de l'autre côté du pont. Les PJ qui regarderont dans cette direction pourront percevoir deux choses : premièrement, le coup de feu provenait certainement des ruines de l'ancien relais de diligence dans la partie est de la ville, deuxièmement, plusieurs humanoïdes difformes sont actuellement en train de courir sur le pont les armes à la main.



L'attaque des mutants !

Vous pouvez distinguer quatre mutants hideux qui traversent le pont en courant. Le premier a des tentacules à la place des bras, le deuxième des cornes et une épaisse fourrure, le troisième est paré d'un groin de cochon, et le quatrième arbore un troisième œil au milieu du front. Ils sont vêtus de guenilles souillées et armés de gourdins. Tandis qu'ils se rapprochent vous pouvez voir la haine briller dans leur regard.

Le pont d'Untergard

Ackerplatz

1 case = 2 mètres

Il est désormais temps de passer du mode narratif au mode combat. Si vos joueurs n'avaient pas précisé où leurs personnages se situaient exactement dans la foule, considérez qu'ils étaient au fond (vers le pont). S'ils étaient ailleurs, il leur faudra passer un round à traverser la foule avant de rejoindre le pont. La confusion est telle qu'il leur sera impossible de courir.

L'action de ce combat se déroulera essentiellement sur le pont. Vous trouverez donc une carte détaillée de ce lieu. Cette carte est divisée en cases de 2 mètres de côté, ce qui vous simplifiera la tâche si vous souhaitez la reproduire à une échelle plus grande de manière à pouvoir utiliser des figurines.

Comme l'Ackerplatz est envahie d'enfants et d'adultes en panique, il faudra que les PJ s'occupent seuls de la menace mutante pendant les trois premiers rounds. Après cela, si le combat continue, trois gardes viendront leur prêter main forte. Utilisez alors les caractéristiques du garde de la page 232 pour ces renforts inespérés.

Utilisez les caractéristiques du mutant de la page 228 pour les quatre attaquants. Ils disposent des mutations suivantes :

- **Mutant #1 :** bras tentaculaires
- **Mutant #2 :** cornes et fourrure épaisse
- **Mutant #3 :** museau
- **Mutant #4 :** trois yeux

Un cinquième mutant se dissimule dans les ruines du relais de diligence. C'est lui qui a ouvert le feu sur le capitaine Schiller. Il s'enfuira dans les ruines tandis que les autres mutants combattront sur le pont. Si vous avez un nombre de joueurs conséquent, vous pourrez éventuellement ajouter quelques mutants à cet assaut. Un mutant par PJ est un nombre raisonnable.

• Après la bataille

Une fois les mutants vaincus, les choses se calmeront d'elles-mêmes. Granny Moescher commencera immédiatement à s'occuper des éventuels blessés. Ainsi, si un ou plusieurs PJ ont encaissé des coups (ce qui est relativement probable), elle se présentera à eux et leur offrira son aide. En compagnie du capitaine Schiller, elle viendra aussi remercier les aventuriers pour leur intervention prompte et efficace. Le capitaine Schiller annoncera ensuite son intention d'accrocher les têtes des mutants en haut des portes de la ville en guise d'avertissement pour d'autres futurs pillards.

Plusieurs personnes s'agglutineront autour du capitaine Schiller en tentant de prendre la parole. Dans cette cohue, les PJ pourront entendre quelques phrases :

- « Il devait avoir un long fusil d'Hochland, rien d'autre ne peut faire mouche à une telle distance. »
- « Peut-être que les ruines sont infestées de tireurs embusqués. »
- « Certains de ces mutants paraissent bien familiers. »
- « Nous serons tous exterminés jusque dans nos lits. »

Au milieu de la conversation, un garde à bout de souffle se glisse auprès du capitaine. Il annonce qu'une violente attaque fut menée contre la porte principale durant la confusion. Heureusement, les hommes de garde n'avaient pas quitté leur poste en dépit du combat sur le pont et ils purent protéger la porte. Malheureusement, plusieurs gardes ont perdu la vie lors de l'assaut. Il apparaît finalement que la bataille du pont n'était rien d'autre qu'une diversion.

Le récit du bûcheron



Tandis que le calme reprend peu à peu le dessus, des cris peuvent soudain être entendus provenant de la direction des portes de la ville. Craignant une nouvelle attaque, plusieurs habitants d'Untergard s'emparent de leurs armes avant de se précipiter vers la muraille. Les craintes sont toutefois vite dissipées. Il ne s'agit que de Hans Baumer de retour de la forêt. Il est accompagné de quelques individus en haillons sentant la peur et la sueur à des kilomètres et portant leurs seuls biens dans quelques sacs misérables.

Si les PJ n'ont pas encore entendu parler de Hans, un **test de Commérage Facile (+20%)** réussi permettra de savoir qu'il est le bûcheron local, disparu depuis plus d'une semaine et que tout le monde croyait mort.

Le capitaine Schiller et Granny Moescher iront immédiatement à sa rencontre, ainsi que de nombreux autres habitants de la ville. Tout le monde veut savoir où Hans a bien pu se rendre et ce qu'il a découvert




– J'explorais les contrées environnantes et j'y ai recueilli les rescapés des derniers combats. Les gens qui m'accompagnent aujourd'hui – il fait un geste en direction des réfugiés qui l'ont suivi – sont les survivants que j'ai découverts errant dans les bois. Ils viennent de villages de tout le Middenland.

– Tandis que je les menais jusqu'ici, j'ai pu voir des traces fraîches de passage d'hommes-bêtes au sud de la ville. À première vue, il s'agirait d'une meute de guerre de deux cents têtes ou plus, et elle se dirige vers Untergard. J'ai fait au plus vite pour venir vous prévenir du danger.

– Je me conformerai bien évidemment à la décision du capitaine Schiller mais, à mon avis, nous ferions tous mieux de quitter la ville avant la venue des hommes-bêtes. Je ne pense pas que nous soyons de taille à les repousser et nous n'avons aucune aide à attendre prochainement. J'ai visité Grimminhagen il y a six jours de cela et la ville n'est plus que ruines et cadavres. Nous ne pouvons donc pas compter sur l'aide des survivants. Quelles autres nouvelles sinon ? Eh bien ! je dois aussi dire que si Grimminhagen a été mis à sac, le Graf Elster Sternhauer a tout de même survécu en se cachant dans sa forteresse.

À la mention du Graf, nombreuses sont les huées au sein de la foule présente. Même la douce Granny Moescher grimace à l'énoncé de son nom.

Dès que le bûcheron a fini son discours, un houleux débat commence. Hans Baumer mène la faction qui souhaite quitter la ville pour aller trouver refuge ailleurs. Le père Dietrich est le porte-parole de ceux qui désirent rester et se battre. Les aventuriers peuvent se joindre au débat s'ils le désirent.

Il est aussi possible que la curiosité des PJ ait été éveillée à la mention de Grimminhagen et du Graf Sternhauer. Un **test de Commérage Très facile (+30%)** réussi permettra d'apprendre que les fondateurs d'Untergard ont bâti cette ville après avoir fui les taxes injustes créées par le grand-père du Graf actuel, près de cent ans plus tôt. Depuis ce jour, les Sternhauer ont toujours cordialement détesté les habitants d'Untergard et il paraît rapidement évident que ce sentiment est mutuellement partagé.

Au moment où le débat commencera à s'envenimer, le capitaine Schiller reprendra la parole.

– J'ai soigneusement écouté les deux partis, commence-t-il, et, en tant que chef d'Untergard de plein droit, il me faut désormais prendre une décision difficile. Bien que cela me coûte de le dire, je suis d'accord avec Hans. Nous ne pouvons pas espérer résister à une telle horde d'hommes-bêtes. Dès demain, aux premières lueurs du jour, nous nous mettrons donc en route au nord pour Middenheim. Nous savons que le comte Todbringer s'y trouve et nous pourrons enfin trouver la sécurité derrière les hautes et épaisses murailles de la cité. Et, avec l'aide du comte, nous reviendrons ici et finirons de reconstruire nos foyers. Ne vous y trompez pas, Untergard redeviendra ce qu'elle a été, et même plus encore !

– Pour l'heure, profitons du cadeau du comte et préparons-nous au départ. Nous avons fort à faire d'ici le lever du soleil.

Les PJ ont une décision à prendre. Ils peuvent rester avec le peuple d'Untergard ou tenter de quitter les lieux par leurs propres moyens. Bien que l'aventure requière qu'ils accompagnent les villageois, vos joueurs pourraient décider de partir seuls. Laissez les donc en débattre à leur guise. S'ils envisagent de partir seuls, faites en sorte que le père Dietrich, Granny Moescher ou le capitaine Schiller viennent leur demander leur aide. Si, jusqu'à aujourd'hui, les PJ étaient des inconnus, la manière dont ils se sont illustrés sur le pont a prouvé leur valeur aux yeux de tous. Un **test de Connaissances générales (Empire) Très facile (+30%)** réussi leur permettra de savoir que la forêt de Drakwald est un lieu des plus dangereux. Il est donc évident qu'une horde de réfugiés affamés et blessés aura besoin de toute l'aide disponible pour pouvoir espérer en sortir vivant.

Si les PJ insistent pour partir de leur côté, il faudra que vous fassiez en sorte qu'ils se rendent tout de même à Middenheim (c'est là-bas que se déroulera la seconde partie de l'aventure). Il vous faudra organiser quelques rencontres impromptues sur leur chemin mais, dans un lieu aussi périlleux que la forêt de Drakwald, cela ne sera pas une tâche bien compliquée. Des gobelins, des hommes-bêtes, des mutants et des brigands hantent ce lieu et ils adorent s'abattre sur des petits groupes de voyageurs isolés. D'un autre côté, il sera aussi possible d'y rencontrer des patrouilles impériales à la recherche de déserteurs et des répurgateurs en quête de mutants et d'hérétiques. Assurez-vous que le voyage des PJ jusqu'à Middenheim ne soit absolument pas de tout repos et faites leur prendre conscience des périls auxquels ils ont livré les réfugiés d'Untergard.

En passant par la forêt...



La population d'Untergard fera une cible de choix pour les pillards de tout poil lors de son périple jusqu'aux murs de Middenheim. Les habitants de la ville sont épuisés par les derniers combats, affamés, et ils doivent s'occuper de leur famille et transporter vaille que vaille leurs derniers biens de valeur. Le convoi des réfugiés est composé de trois carrioles tirées par des bœufs (l'une d'entre elles transporte Granny Moescher et ses orphelins) et de près de quatre-vingt-cinq personnes voyageant à pied, certaines portant de simples sacs et d'autres poussant et tirant des charrettes à bras sur lesquelles viennent s'empiler toutes leurs possessions. Le convoi se déplacera lentement – 22,5 kilomètres par jour, les bons jours – et devra monter un campement chaque nuit. Le capitaine Schiller organise un ordre de marche, disposant un tiers des survivants de la garde devant, un tiers derrière, et le reste réparti sur les flancs. Hans Baumer part en éclaireur dans la forêt loin en avant du convoi. Les PJ peuvent se placer où ils le désirent, en fonction de leurs divers talents. Cinq gardes veillent la nuit lorsque le reste du convoi dort.

Il n'existe pas de route directe menant à Middenheim, il faudra donc que le convoi passe par Grimminhagen puis par Immelscheld. Personne n'envisagera un seul instant de traverser directement les zones inexplorées du Drakwald pour se rendre à Middenheim, cela ne serait rien d'autre que du suicide. Le voyage jusqu'à Middenheim prendra six jours. Malheureusement, le convoi manque de nourriture pour ce voyage. Toute proposition de la part des PJ pour trouver de la nourriture (par l'utilisation de la compétence Survie par exemple) sera grandement appréciée par les réfugiés.

• Grimminhagen

La première journée et la première nuit de marche se passent sans encombre. La progression est lente, car il faut calquer son pas sur le rythme des carrioles et des enfants. Les affres de la faim commencent déjà à se faire sentir. C'est vers midi le deuxième jour de marche que Grimminhagen apparaît sous les yeux des réfugiés. Sans un mot, Hans fait contourner les ruines de la ville au convoi. Vous avez suffisamment entendu parler de l'inimitié entre les deux villes pour comprendre la raison de ce détour. Les habitants d'Untergard ne sont pas les bienvenus en ce lieu et ils ne peuvent espérer y trouver aucun secours.

Un **test de Perception Très facile (+30%)** réussi permettra de se rendre compte que Grimminhagen semble encore plus mal en point qu'Untergard. Les troupes d'Archaon ont mis la ville à sac et peu de choses ont survécu à ce traitement. Pas un seul réfugié d'Untergard ne fera mine de vouloir prévenir les survivants de Grimminhagen de la venue de la horde d'hommes-bêtes. Étant donné le rythme de marche du convoi, les PJ peuvent aisément se rendre à Grimminhagen, y avertir la population, et rejoindre les réfugiés en l'espace de quelques heures. S'ils s'y rendent, ils découvriront effectivement la ville en ruine et les survivants en train de reconstruire ce qu'ils peuvent. Des **tests de Commérage Faciles (+20%)** réussis permettront d'apprendre les informations suivantes :

- Le Graf Sternhauer ne se trouve pas dans Grimminhagen mais dans sa forteresse située à plusieurs kilomètres de la ville.
- Le régisseur en chef du Graf, Gunter, est le représentant du seigneur pendant les travaux de reconstruction. Lors de son arrivée sur les lieux, il a effectivement tenté de prélever les taxes en vigueur, mais il revint sur sa décision après avoir vu la réaction des survivants des combats.
- L'Empereur en personne vint à Grimminhagen après la victoire à Middenheim. Un sanctuaire de fortune a été établi à l'endroit où la tente de l'Empereur fut plantée.






attention est rivée sur trois elfes encapuchonnés aux arcs bandés. Le chef du groupe d'elfes prend alors la parole « Explique-toi rapidement, sorcière, ou nos flèches t'apprendront le sens du mot vérité. »

La situation est particulièrement tendue. Les elfes sont convaincus que seule une sorcière au service des Dieux Sombres peut se déplacer librement dans la forêt de Drakwald en pleine nuitsans être accompagnée. La vieille femme clamera son innocence, expliquant qu'elle ne faisait que profiter de la halte de son convoi pour ramasser des herbes médicinales pour le peuple d'Untergard. Il est possible de parvenir à convaincre les elfes qu'ils sont dans l'erreur mais cela ne sera toutefois pas chose facile. Il faudra réussir au moins un **test de Charisme**. Toutefois, si le groupe de personnages compte au moins un elfe parmi ses membres, ce test deviendra alors **Facile (+20%)**.

Les PJ auront la possibilité d'inspecter les herbes récupérées par Granny Moescher. Un **test de Métier (herboriste) Assez facile (+10%)** réussi permettra de confirmer que ces herbes sont communément utilisées pour la préparation de remèdes variés. Toutefois, un **test de Connaissances académiques (magie)** réussi révèlera aussi que certaines de ces herbes sont aussi utilisées lors de rituels magiques. Il est probable que, s'ils obtiennent cette information, ils choisissent cependant de la garder pour eux.

Une fois convaincu que la vieille femme ne présente pas une menace, Gilmir, le chef elfe, abaissera son arc et ses compagnons feront rapidement de même. Bien que toujours circonspect, il est toutefois prêt à engager la conversation sur un mode plus civilisé. Cela fait plusieurs semaines maintenant qu'il mène cette petite troupe de gardiens tribaux dans des raids contre les forces d'invasion. Aujourd'hui, ils ne rencontrent toutefois presque plus que des petites bandes de brigands ou quelques survivants des armées du Chaos séparés de leurs armées par les combats. Ils croyaient que Granny Moescher était l'une de ces dernières.

Si les PJ lui parle de l'armée d'hommes-bêtes venant du sud, il paraîtra particulièrement inquiet et prendra rapidement congé.

Cette rencontre n'est pas destinée à tourner à la confrontation armée, mais elle peut le devenir si les PJ se montrent par trop arrogants ou hostiles. Si le combat débute, Granny Moescher restera à l'abri. Il faudra alors vous assurer qu'elle survive puisque le reste de l'aventure tournera autour de sa personne.

Quelle que soit l'issue de cette rencontre, la vieille femme remerciera chaleureusement les PJ pour l'avoir sortie de cette délicate situation.

Si les PJ préviennent les habitants de la venue des hommes-bêtes, ils seront dirigés vers Gunter. L'homme paraîtra hagard mais il écoutera attentivement ce qu'ils ont à dire et promettra d'envoyer des pisteurs pour prendre la juste mesure de la menace.
Si les PJ tentent de jouer les médiateurs entre les deux villages, l'attitude de Gunter sera immédiatement moins amicale. « Le peuple de Grimminhagen ne veut rien avoir à faire avec les tire-au-flanc d'Untergard ! »

Les fantômes de la forêt

Le reste de la deuxième journée de voyage se déroulera sans incident et la caravane montera le camp de nuit dans une petite clairière à proximité de la route. Les tours de garde sont organisés normalement.

Peu de temps après le crépuscule, plusieurs des orphelins de Granny Moescher peuvent être vus errant dans le campement. Ils pleurent et crient « Granny, Granny, où es-tu Granny ? ». Une rapide exploration du camp ne permet pas de retrouver la vieille femme.
Le capitaine Schiller montrera rapidement son inquiétude. « Par les dents de Taal ! Voilà que maintenant disparaît notre meilleure soigneuse. Eh bien ! il va falloir que quelqu'un la retrouve... »

Il apparaîtra rapidement que Granny Moescher a laissé les orphelins tandis qu'ils dormaient dans la carriole, de manière à aller refaire ses réserves d'herbes dans la forêt. Un **test de Pistage** réussi permettra de découvrir les traces qu'elle a laissées derrière elle. Si aucun des PJ ne dispose de cette compétence, Hans pourra repérer les traces pour eux. Il faudra moins de dix minutes pour retrouver Granny Moescher, mais ce délai lui aura été suffisant pour s'attirer des ennuis...

C'est avec soulagement que vous découvrez Granny Moescher dans une petite clairière au cœur de la forêt. Elle porte une pleine brassée d'herbes fraîchement coupées dans les bras. Elle ne voit toutefois pas les personnages tant son

ÉCLAIREURS ELFES

Carrière : Gardien tribal
Race : elfe

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	46%	31%	31%	41%	36%	36%	31%

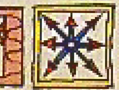
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (elfes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Fouille, Langue (eltharin, reikspiel), Perception, Pistage, Survie
Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arc elfique et arme à une main (épée)
Dotation : 20 flèches







La croisée des chemins

Le lendemain matin se passe tranquillement. La forêt est sombre et oppressante, mais calme, peut-être comme à la veille d'une tempête. Vers le milieu de l'après-midi, les pisteurs reviennent à la caravane. Ils arborent tous une mine sinistre. Au niveau d'une croisée des chemins, un peu plus loin sur la route, se trouvent les restes d'une embuscade et les lieux sont parsemés de cadavres. Il va falloir dégager la route des corps et des débris pour pouvoir poursuivre le chemin.

Le capitaine Schiller ordonne alors de mettre en panne le convoi le temps de dégager les lieux. Les réfugiés pourront ainsi prendre un peu de repos tandis qu'une douzaine d'hommes forts, quelques gardes et les PJ seront envoyés sur les lieux de l'embuscade. Le père Dietrich accompagnera ce petit groupe afin d'aller bénir les cadavres et Granny Moescher insistera aussi pour venir dans l'espoir d'aider d'éventuels survivants.

Sur la route, le groupe découvrira les ruines de deux chariots et de quinze corps mutilés. Il n'y a aucun survivant dans les parages. Toute personne assistant à cette scène doit réussir un **test de Force Mentale**, faute de quoi elle gagne immédiatement 1 point de Folie.

Au milieu du carnage, les PJ pourront découvrir les choses suivantes :

- Tous les corps sont ceux d'adultes, neuf hommes et six femmes. Bien qu'ils soient maculés de sang et de boue et largement déchirés, les vêtements de deux des hommes et de deux des femmes étaient visiblement de qualité exceptionnelle.
- L'un des chariots arbore un emblème peint sur ses flancs. Il montre une balance surmontant un parchemin sur lequel est écrit « Delberz ». Un **test de Connaissances générales (Empire)** réussi permettra de savoir qu'il s'agit d'un symbole typique d'une guilde marchande. Delberz est un haut lieu de commerce situé à l'ouest, sur la rivière Delb.
- La plupart des voyageurs ont succombé sous les impacts de flèches. Il est facile d'en récupérer plusieurs sur chaque cadavre. Ces flèches sont taillées de manière grossière et empennées de noir. Un **test de Connaissances générales (Empire) Assez difficile (–10%)** réussi permettra d'identifier de tels projectiles comme étant des flèches gobelines. La Drakwald est en effet réputée pour abriter plusieurs tribus de peaux vertes.
- Un **test de Fouille** réussi permettra de découvrir un bouclier endommagé mais utilisable, et un carquois contenant dix carreaux d'arbalète. Autrement, tous les cadavres et les chariots ont été dépouillés de leurs biens de valeur.

• Sombres souvenirs

Une fois que les PJ auront fini d'examiner les lieux de l'embuscade, faites-leur remarquer la chose suivante :

La route principale est bien entretenue mais le chemin qui la croise ici n'est plus rien d'autre qu'un vague passage où la nature semble avoir repris ses droits depuis longtemps. Un corbeau est perché sur un panneau décrépi montrant la direction de ce chemin de traverse. Granny Moescher jette un coup d'œil à l'oiseau et se fige aussitôt. Elle lit le panneau à plusieurs reprises, avant de commencer à parler, plus à elle-même qu'à qui que ce soit d'autre d'ailleurs... « Fahndorf... Ma famille venait de ce village ». Elle regarde le sol en secouant la tête, « Mon père y est mort ».

Si les PJ l'encouragent à continuer, elle dira les choses suivantes :

« Il fut tué par les soldats du premier Graf Sternhauer. C'était un homme bon et innocent de tout crime. Son seul tort fut de cacher de la nourriture lors de l'inspection du régisseur. Il ne voulait pas nous voir mourir de faim l'hiver venu. Ils le brûlèrent vif afin d'en faire un exemple pour le reste du village. Maudits nobles. Comme si la vie n'était déjà pas assez difficile sans qu'ils viennent poser leurs bottes sur nos gorges. »

Les PJ pourraient alors réaliser qu'il faudrait que la vieille femme soit âgée de plus de cent ans pour avoir vécu une telle scène ! Interrogée sur quand cela s'est passé et quel âge elle a, elle restera très évasive. « J'ai arrêté de compter il y a bien longtemps », se contentera-t-elle de dire.

• La fin de Dietrich

Tandis que les villageois traînent les corps sur le bas-côté de la route, le père Dietrich bénit chacun d'entre eux. Soudain, vous entendez le père Dietrich pousser un hurlement avant de disparaître brusquement de votre vue. Vous entendez un choc sourd et un hurlement de douleur.

Les villageois avaient trouvé un endroit parfait où entasser les corps, tout près d'un énorme tronc tombé au sol. C'est apparemment de là que les gobelins lancèrent leur attaque. Un **test de Perception** réussi révèlera plusieurs petits trous dans le sol derrière le tronc. Il s'agit vraisemblablement de trous laissés par les flèches que les gobelins avaient plantées devant eux en préparation de l'embuscade.
Les gobelins ont aussi creusé une fosse en avant de leur position et recouvert ce piège de branchage et de feuilles mortes. Tandis que le père Dietrich s'agenouillait pour bénir un cadavre, il tomba dans la fosse et vint s'empaler sur les pics pointus plantés au fond. Le prêtre est mortellement blessé. Les PJ peuvent tenter de le secourir, mais il est déjà trop tard pour lui.

Plusieurs pieux de bois ont traversé le corps du père Dietrich, et son sang vient recouvrir l'intégralité du fond de la fosse. Miraculeusement, il vit encore. Il vous regarde avant de vous saluer de son poing ensanglanté. « Je meurs avec une relique de Sigmar au creux de la main. Pour cela au moins, je peux être heureux. Mais je vous en prie, ne laissez pas cette sainte relique en cet endroit maudit. Jurez-moi que vous l'emporterez avec vous et que vous la remettrez au temple de Sigmar à Middenheim ! »

Si les PJ acquiescent, il soupirera et dira « Loué soit Heldenhammer », avant d'expirer son dernier souffle. S'ils refusent, il mourra en les suppliant de prêter ce serment. Dans tous les cas, la relique pourra être récupérée de la fosse sans réelle difficulté.
Si les PJ font mine de vouloir dépouiller le cadavre du prêtre, Granny Moescher interviendra. « Faites preuve de plus de respect à l'égard des morts ! », criera-t-elle. Les villageois recouvriront ensuite la fosse, la transformant ainsi en sépulture pour le défunt prêtre.

• La relique

La relique du père Dietrich est une petite icône de forme carrée, de dix centimètres de côté, enchâssée dans un cadre d'or et de fer. De toute évidence, il s'agit d'un objet ancien mais sa valeur n'est pas immédiatement apparente. La relique est un portrait de Sigmar lui-même réalisé par un artiste nain peu après la grande victoire de Heldenhammer contre les hordes gobelinoïdes. Le père Dietrich la découvrit dans les ruines du temple de Sigmar d'Untergard lors de son arrivée, et il comprit immédiatement son ancienneté et son importance.
La relique a une valeur monétaire de 100 couronnes d'or au regard de son âge et du volume d'or qui la compose. Un collectionneur d'art ou des fidèles de Sigmar pourraient toutefois donner plusieurs fois cette somme pour s'en porter acquéreur. Si le temple de Sigmar apprend l'existence de cette relique, il ne reculera devant rien pour tenter de se l'approprier.

La vie est un éternel recommencement

Après avoir découvert le lieu de l'embuscade, les PJ pourraient s'inquiéter de l'éventualité d'une attaque de gobelins. Laissez-les s'organiser comme ils le désirent. Vous pouvez aussi choisir de jouer sur leur peur en leur faisant effectuer plusieurs **tests de Perception** ou plusieurs jets sans signification et en vous reportant au livret de règles. En réalité, les gobelins sont effectivement partis depuis un bon moment, et ils ne sont plus du tout dans les parages du convoi.

Lorsque la route est enfin dégagée et que les villageois ont fini de s'occuper des corps, le convoi se remet en branle.






Lorsque la nuit tombe, il arrive à proximité d'Immelscheld, un autre village mis à sac pendant la Tempête du Chaos. Le capitaine Schiller ordonne que le convoi établisse le camp à l'extérieur des ruines et il organise les tours de garde comme à son habitude. Tout le monde semble soulagé que le convoi n'ait pas eu à subir le sort des voyageurs de Delberz.

Le capitaine Schiller envoie quelques hommes à Immelscheld en quête d'approvisionnement. Les PJ ont quelques heures devant eux avant le point culminant de cette aventure, ils ont donc le temps d'explorer les ruines s'ils le désirent. Immelscheld était de la même taille que Grimminhagen. La petite ville a été mise à sac et il ne reste plus que quelques survivants au cœur des ruines.

À ce moment de l'aventure, il est possible que les PJ s'inquiètent de la nature exacte de Granny Moescher. S'ils la surveillent, ils ne remarqueront rien d'anormal dans l'immédiat. Elle prépare le peu de nourriture disponible pour ses orphelins, leur raconte une histoire pour les aider à s'endormir, les borde dans la carriole et les veille jusqu'à ce que le sommeil vienne finalement les saisir. Elle ferme ensuite l'ouverture de toile de la carriole et tout devient calme pour un long moment.

Si quelqu'un surveille la carriole, faites-lui effectuer un **test de Perception Assez difficile (–10%)** au bout d'une heure de veille. Si ce jet est réussi, l'observateur pourra remarquer une chose étrange. Un corbeau aussi noir que la nuit s'envole de l'arrière de la carriole en direction de la route, vers le sud. Il semble tenir quelques objets entre ses serres.

Si les PJ ne surveillent pas la vieille femme, leur suspicion pourra toutefois être éveillée.

Les pleurs d'un enfant viennent soudainement déchirer la nuit. Il est rapidement accompagné par d'autres pleurs. Épuisés par la marche et la faim, les réfugiés crient à Granny Moescher de bien vouloir faire taire les enfants. Mais nul ne leur répond... si ce n'est les pleurs des enfants qui ne font que croître.

Il deviendra vite évident que la vieille femme a une nouvelle fois disparu. Un **test de Charisme** réussi permettra de calmer les enfants. L'un d'entre eux s'est éveillé et, la voyant partie, s'est mis à pleurer. C'est ainsi que débuta la cacophonie de cris et de pleurs. En parlant aux enfants et aux réfugiés proches, les PJ peuvent apprendre les choses suivantes :

- Un des enfants a rêvé qu'un corbeau noir était dans la carriole avec eux.
- Personne n'a vu la vieille femme quitter le camp.
- La vieille femme s'est repliée sur elle-même depuis qu'elle a vu le lieu de l'embuscade.

Si les PJ n'ont pas eu le récit et le pourquoi de la mort du père de Granny Moescher, il faudra que vous leur dévoiliez ces informations maintenant. Un des orphelins racontera la chose suivante :

« Granny Mo avait été joyeuse toute la journée. Mais lorsque nous nous sommes arrêtés près des chariots brisés pour reposer les bœufs, elle se mit à pleurer. Je l'ai vue. Elle a dit que c'était la faute de la poussière, mais je sais que ce n'était pas vrai. Elle pleurait à cause de Fahndorf. Elle dit que ce sont les soldats qui ont monté le bûcher, mais que c'est le Graf Sternhauer qui avait les mains couvertes de sang. Elle a dit alors des tas de gros mot et demanda aussi à quoi sert le pouvoir si c'est pour ne pas s'en servir. Elle a dit enfin que l'oiseau lui avait dit qu'il s'agissait de la bonne chose à faire. Une fois qu'elle a fini de parler, elle avait un drôle d'air un peu inquiétant. Un peu comme l'air qu'avait le capitaine Schiller en tuant l'homme-bête responsable de la mort de Frau Becker. »

Les PJ peuvent aussi fouiller la carriole. Si l'un d'entre eux réussit un **test de Perception**, il remarquera que la gibecière de Granny Moescher est manquante. Elle a toutefois laissé un message (**aide de jeu 2 : le message de Granny Moescher**).

• Les secrets de Granny Moescher

La vieille femme a utilisé un sort de *l'envol du corbeau* pour quitter le camp et voler tout au long de la route jusqu'à son ancienne demeure dans à Fahndorf. Sur les lieux de l'exécution de son père, elle envisage d'invoquer un esprit vengeur pour éliminer le Graf Sternhauer et sa famille. La vieille femme croit qu'elle va invoquer un sanglant esprit de vengeance dans le monde terrestre, mais la vérité est bien plus noire que cela. Le rituel qu'elle s'apprête à lancer va ouvrir une porte menant vers les Royaumes du Chaos et invoquer un démon de haine et de fureur. Ce démon obéira effectivement aux instructions de Granny Moescher, mais il sera ensuite libre d'arpenter le monde en toute liberté pendant quelque temps.

La vieille femme nourrit ce désir de vengeance depuis le jour où elle vit son père brûler vif devant ses yeux d'enfant. Elle apprit à utiliser la magie dans l'espoir de pouvoir un jour se servir de cette arme pour obtenir réparation. Il y a bien des années de cela, elle finit par découvrir un rituel qui lui sembla parfait pour accomplir sa vengeance. Mais il lui manquait un ingrédient rare. Les années passèrent donc sans qu'elle puisse lancer le sombre sortilège. Elle utilisa la magie pour augmenter sa durée de vie mais ne parvint toutefois pas à mettre la main sur l'ingrédient tant recherché. Finalement, elle trouva la paix et réussit à s'épanouir dans son rôle de pilier de la communauté d'Untergard. Mais la Tempête du Chaos changea tout cela. En premier lieu, elle trouva l'ingrédient tant convoité sur le cadavre d'un chamane homme-bête laissé dans les ruines de la ville par les forces du Chaos vaincues. Puis, elle apprit que le Graf Sternhauer avait survécu à l'invasion tandis qu'il laissait périr les gens qu'il aurait dû protéger. La vieille femme comprit que c'était le destin qui l'appelait enfin et mettait les Sternhauer à portée de sa vengeance. Elle décida donc qu'il était temps d'agir, même si cela devait signifier la fin de sa longue vie.

• Pourquoi nous ?

Les PJ peuvent estimer qu'il n'est pas de leur ressort de découvrir ce qu'il a bien pu advenir de la vieille femme. Ils peuvent aussi craindre une attaque de gobelins et vouloir rester pour défendre le convoi. Si c'est le cas, faites en sorte de tenter d'éveiller leur intérêt pour la mystérieuse disparition. Voici quelques éléments qui pourraient aider à les faire changer d'avis.

- La vieille femme est la seule soigneuse parmi les réfugiés, et tous ont désespérément besoin de ses décoctions.
- Le capitaine Schiller a juré qu'il ne perdrait plus personne sous sa protection, mais il ne peut pas quitter le convoi.
- Granny Moescher s'est peut-être perdue dans les bois et Rhya seule sait sur qui elle a pu tomber cette fois-ci.
- La vieille femme tendait à avoir des « moments bizarres » au cours desquels elle croyait voir des choses qui n'existaient pas. Peut-être est elle finalement vraiment devenue folle cette fois-ci ! Elle pourrait même vouloir s'en prendre aux réfugiés... d'ailleurs, en y pensant, qu'est donc devenu ce long couteau qu'elle avait l'habitude d'utiliser ?

LE GRIMOIRE MAGIQUE

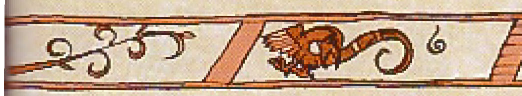
Le rituel utilisé par Granny Moescher est décrit ci-dessous. Les PJ découvriront le grimoire magique si la vieille femme est vaincue. S'ils sont intelligents, ils le détruiront immédiatement, car il s'agit d'un objet du Chaos. S'ils le gardent, ils devront en payer le prix si, d'aventure, ils croisent la route de répurgateurs, de templiers ou de tout autre fanatique du même acabit.

La vengeance ardente du cœur brisé

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 2
XP : 200
Ingrédients : de la poudre de corne de chamane homme-bête, un feu ardent.
Conditions : le rituel doit être accompli où l'acte à venger eut lieu.
Conséquences : si le jet d'incantation est réussi, l'utilisateur subit 5 points de Blessures lors de la libération d'énergie aethyrique. Si le jet d'incantation échoue, l'utilisateur subit les mêmes dégâts mais il doit aussi réussir un test d'Endurance au bout de 1d10 jours ou mourir.
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 heures
Description : si le rituel est accompli avec succès, un esprit vengeur enflammé apparaîtra du feu servant au sort afin de traquer et tuer la cible désignée par le jeteur de sorts. Cet esprit est un démon mineur doté des mutations suivantes : cornes et écailles. Ses attaques infligent BF+1 points de Blessures en raison des flammes qui l'entourent. De plus, quiconque attrape le démon à bras le corps subit immédiatement 5 points de Blessures pour la même raison.





Si les PJ persistent à ne pas vouloir partir à la recherche de la vieille femme, le capitaine Schiller finira par se résoudre à envoyer certains des plus jeunes hommes du convoi dans la forêt. Ils finiront par revenir deux heures plus tard, couverts de morsures de loup et le cœur plein de peur à l'égard des sortilèges de la forêt. Si les PJ s'obstinent, contentez-vous donc de passer sur la fin de l'aventure et retirez 50 xp à ce qu'ils auraient normalement dû gagner.

Le rituel



Les PJ devront retrouver le chemin menant jusqu'à Fahndorf, mais cette fois-ci dans le noir. Il leur faudra près de deux heures pour arriver à destination. Les ruines du village de Fahndorf se trouvent à quelques centaines de mètres de la croisée des chemins. Il sera facile d'y trouver Granny Moescher.

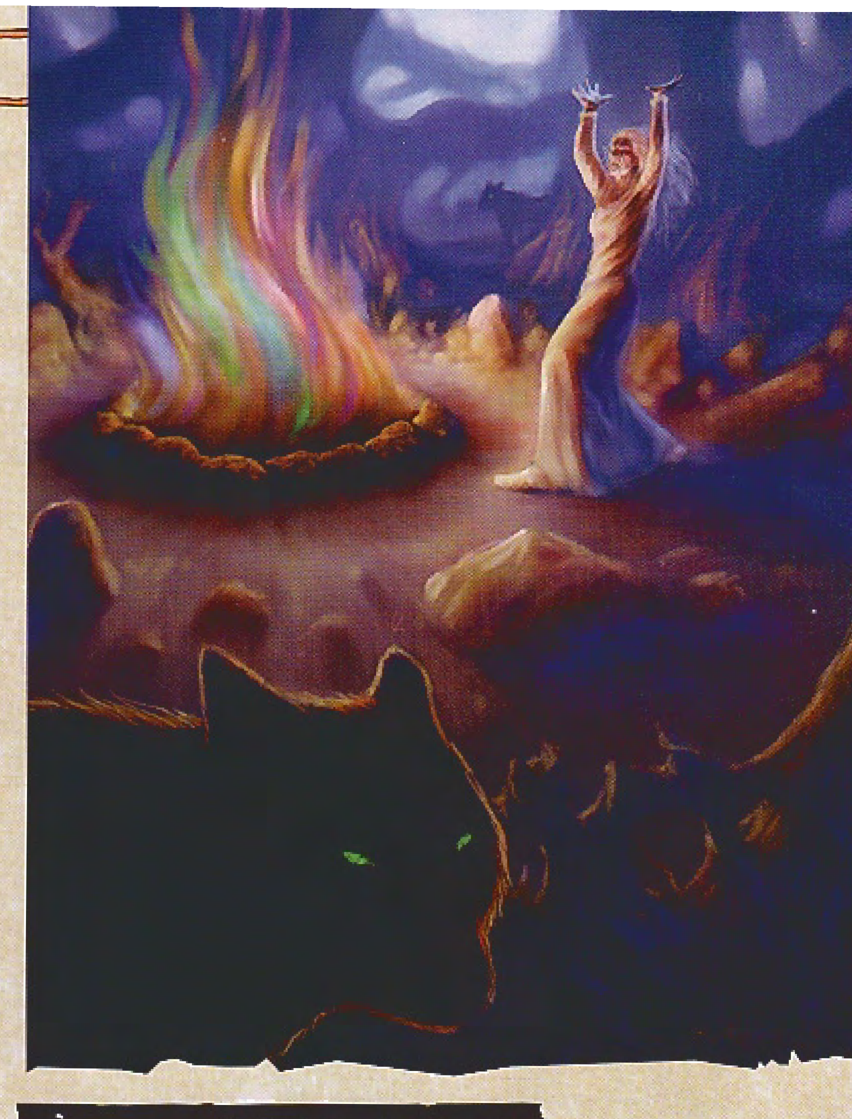
Dans une zone dégagée, vous observez brûler un grand feu autour duquel semblent rôder de sombres formes animales. Vous entendez distinctement des chants s'élever dans les airs au rythme de la danse des flammes. Vous distinguez quelqu'un près du feu, cette forme indistincte lance des choses à l'intérieur. Le feu change alors de couleur, passant du rouge au bleu, puis au vert. Une odeur de magie traîne de toute évidence dans les airs.

Au moment où les PJ arrivent, la vieille femme a presque terminé son rituel. Ils n'ont plus que trois rounds devant eux pour l'arrêter avant la venue du démon. Un **test de Perception** réussi permettra d'identifier les formes animales comme étant des loups (Granny Moescher maîtrise tout de même le domaine de la Bête) ; il y en a quatre au total. Si un PJ dispose de la compétence Langage mystique (magick), il reconnaîtra le chant comme étant de la *Lingua Praestantia*. La vieille femme est décidemment pleine de surprises.
Le rituel peut être interrompu de trois manières :

- Si Granny Moescher est distraite un temps suffisamment long (en subissant des dommages ou en s'interrompant pour parler...), il lui faudra alors réussir un **test de Focalisation** pour pouvoir poursuivre le rituel.
- En tuant Granny Moescher.
- En éteignant le feu. Ce choix peut s'avérer délicat au regard des circonstances, mais si des joueurs créatifs pensent à une manière de le faire, cela fonctionnera.

Les loups attaqueront tout individu tentant d'interférer et ils feront de leur mieux pour protéger la sorcière. En fonction du nombre de personnages présents dans votre groupe, vous pourrez éventuellement décider d'augmenter le nombre de loups. Un par PJ est un nombre raisonnable. Vous trouverez les caractéristiques des loups à la page 231.

C'est la première fois depuis près d'un siècle que la vieille femme se retrouve sur les lieux de l'assassinat de son père. Elle a donc le cœur empli de rage. Bien qu'elle puisse éprouver de la sympathie pour les aventuriers en raison des épreuves partagées lors du voyage, elle ne laissera personne l'empêcher de se venger de la famille Sternhauer. Il n'est toutefois pas impossible qu'un PJ puisse parvenir à la convaincre que le meurtre du Graf n'est pas la réponse à sa douleur, mais il faudra réussir une sacrée performance pour y parvenir. Il ne s'agira en tout cas pas d'une discussion qui se gérera par un simple jet de dés, mais uniquement sur la qualité de l'interprétation du personnage par son joueur. Il faudra des arguments particulièrement convaincants pour faire sortir la vieille femme de son état d'esprit du moment. Si Granny Moescher est tuée, elle dira « Pardonne-moi père, j'ai échoué » avant de rendre l'âme à l'endroit même où son père perdit la vie. Si la vieille femme survit à la rencontre, elle se refermera sur elle-même et entrera dans un état semi-catatonique. En l'espace d'une semaine, elle mourra littéralement de chagrin (ou, si le rituel a échoué, des conséquences du sort ; reportez-vous à l'encadré *Le grimoire magique*).
Si les PJ ne parviennent pas à interrompre le rituel, un démon ailé naîtra du feu avant de prendre son envol dans les cieux. Par la suite, ils pourront apprendre qu'un démon de flammes a massacré toute la famille Sternhauer et ses serviteurs au sein même de leur forteresse. Achever le rituel consumera les dernières forces de la sorcière et elle mourra un round après, un sourire sur les lèvres.



À nous Middenheim !



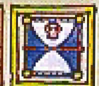
Le reste du voyage jusqu'à Middenheim est des plus calmes. Tandis que le convoi approche de la cité, les patrouilles militaires se font plus nombreuses et la menace de la Drakwald moins présente. Finalement, le convoi arrive en vue de l'Ulricsberg, le grand roc sur lequel Middenheim fut bâti. Vous sentez vibrer votre cœur lorsque vous pouvez enfin contempler les étendards de l'Empereur et du comte Todbringer volant librement au-dessus des hautes tours de la ville. Toutefois, alors que vous vous approchez, vous pouvez discerner les dégâts infligés par Archaon. De nombreuses fosses communes sont visibles de-ci de-là, les murailles de la cité sont criblées d'impacts et certains murs ont même été totalement éventrés. La moitié de la cité elle-même est en ruines. Il faut croire que la vie est un âpre combat au cœur même de Middenheim. Vous ne pouvez vous empêcher de vous demander ce que le destin vous a préparé dans la cité du Loup Blanc.

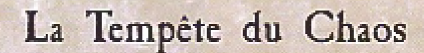
Ceci conclut « En passant par la Drakwald ». Cette aventure se poursuivra dans *Les voies de la damnation Volume 1 : les cendres de Middenheim*. Les aventuriers sont finalement déchargés de leurs obligations envers la population d'Untergard (avec les sincères remerciements de la plupart des villageois et du capitaine Schiller), mais il leur faut encore s'occuper de la relique du père Dietrich et, croyez-le ou pas, le destin n'en a pas fini avec eux...

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir survécu à l'aventure. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires chacun s'ils ont empêché Granny Moescher de mener le rituel à son terme. Enfin, vous pourrez attribuer 5-30 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle.





La Tempête du Chaos

Chacun d'entre vous a grandi bercé par les récits de la Grande Guerre contre le Chaos. La geste de Magnus le Pieux et de sa victoire contre les armées du Chaos est connue de tous. Bien qu'il y ait eu de nombreuses guerres, conflits et incursions au cours des deux cents dernières années, aucune bataille n'a atteint une ampleur telle que celle de la Grande Guerre. Enfin, aucune jusqu'à ce jour. En cette triste année, le seigneur du Chaos Archaon envahit l'Empire à la tête de cinq puissantes armées. Elles s'abattirent sur les terres humaines depuis les Désolations du Chaos. C'est ainsi que guerriers, mutants, maraudeurs, monstres de cauchemar et sombres sorciers déferlèrent sur la civilisation. Nombreux furent les flagellants et autre prophètes de l'apocalypse à annoncer la venue de la fin des temps. Et, tandis que ces armées détruisaient tout derrière elles sur leur chemin vers les provinces septentrionales, nombreux furent ceux qui se mirent à croire ces tristes prophètes.

Vous avez entendu d'innombrables histoires au cours des derniers mois. Elles disent que Sigmar marche à nouveau parmi les vivants. Elles disent qu'une armée de loups attaqua la cité kislevite d'Erengrad. Elles disent que les morts sortent de leurs tombes pour venir défendre l'Empire. Elles disent qu'une grande victoire eut lieu à Middenheim. Elles disent qu'une terrible maladie ravage les ruelles de Talabheim et que, désormais, elles ne sont plus occupées que par des cadavres bouffis.

Aujourd'hui, vous ne pouvez plus croire que ce que vous voyez de vos propres yeux. Vous résidez actuellement dans la ville d'Untergard dans la forêt de Drakwald. Une bataille qui dura neuf jours et neuf nuits eut lieu ici tandis que des hordes d'hommes-bêtes tentèrent de prendre le contrôle du pont de pierre de la ville. Ils furent repoussés, mais le prix à payer fut des plus élevés. La ville n'est plus que ruines et les survivants doivent quotidiennement lutter pour survivre. L'armée impériale a quitté Untergard depuis un bon moment, ne laissant que ses cadavres derrière elle. Vous avez entendu parler d'autres batailles ayant lieu plus au nord, mais il semblerait que la guerre soit finie en ce lieu. Tout du moins c'est ce que vous espérez.

Voici déjà plusieurs jours que vous résidez à Untergard attendant que les violents orages qui arrosent quotidiennement la Drakwald veuillent bien cesser. À votre réveil, vous découvrez deux choses : les pluies ont enfin cessé, et presque tout le village semble s'être réuni sur l'Ackerplatz.

Au capitaine Schiller

De la part de Granny Moescher

Capitaine, je vous prie de bien vouloir accepter mes excuses pour la manière dont je laisse les enfants. Je vous prie de bien vouloir essayer de leur trouver des foyers décents à Middenheim. Ce sont de bons enfants et je prie pour qu'ils reçoivent la bénédiction de Shallya après tout ce qu'ils ont enduré.

J'ai une vieille dette à régler avec la famille Sternhauer. Je fais cela tout autant pour moi que pour le bon peuple d'Untergard. Moi seule en payerai le prix.

Je vous souhaite de trouver enfin la paix à Middenheim. Puisse Sigmar veiller sur vous et sur la population d'Untergard. Je rentre enfin chez moi pour la dernière fois. Peut-être aurons-nous le plaisir de nous retrouver au royaume de Morr.

Granny Moescher



– NOTES DU CRÉATEUR –

Warhammer, le Jeu de Rôle est le seul JdR pour lequel je peux vous donner la date exacte de ma toute première partie. Je venais d'entrer en première année à l'Université de New York. Pour une raison dont je ne me souviens pas, je m'étais mis dans la tête que j'arrêterais de jouer lorsque je serais à l'université. Il n'est pas toujours facile de trouver un bon groupe de personnes et j'étais plus motivé par la scène punk de New York que par la recherche de joueurs. Par chance, je suis tombé inopinément sur le tout nouveau club de jeu de NYU. Je rentrais à ma résidence universitaire après un concert punk au CBGB et là, dans la salle commune, j'ai vu une douzaine de gens qui jouaient. Je les ai regardés faire pendant un petit moment et puis, dès qu'il y a eu une interruption dans le jeu, je me suis présenté ; la semaine suivante, je faisais partie de la Société de Jeux de Stratégie. Nous avons joué à toute une kyrielle de jeux de rôle et de jeux de société pendant tout l'automne et à la fin du semestre tout le monde est rentré à la maison pour les vacances. Il ne restait que quelques-uns d'entre nous dans la résidence désertée et nous cherchions de quoi nous occuper. Dave avait mis la main sur une copie de *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique* et sur le premier épisode de la *Campagne de l'Ennemi Intérieur* et nous décidâmes de l'essayer. Pat, Gene et moi avons créé deux personnages chacun et nous avons passé toute la soirée à jouer. C'était le 23 décembre 1987. Je le sais parce que j'ai toujours les feuilles de personnage de ces aventuriers, de vieilles photocopies toutes passées, reliées par des agrafes rouillées. Au dos de mon Éclaireur elfe, j'avais commencé à noter des citations amusantes entendues lors de nos parties. La page commence avec cette note : *23/12 première partie*.

Ce fut un succès immédiat. Lorsque les autres sont revenus de leurs vacances de Noël, nous leur avons dit qu'ils devaient absolument essayer. En un rien de temps, tout le monde avait attrapé le virus de *WJDR*. En général, nous nous réunissions une fois par semaine, le dimanche soir à Hayden Hall, mais nous avons bientôt commencé à faire des parties dans la semaine. Il est arrivé plus d'une fois que des membres du club fassent l'impasse sur des révisions pour des contrôles importants ou bâclent une dissertation afin que nous puissions faire plus de parties de *Warhammer*. Je ne peux pas vraiment m'exprimer pour le reste du groupe, mais en fin de compte le destin m'a prouvé que j'avais fait le bon choix. Après tout, seize ans plus tard voilà que j'ai la chance extraordinaire de concevoir la seconde édition de ce qui est toujours mon JdR favori. Vous tenez le résultat de mes efforts entre vos mains.

– UNE RENCONTRE DÉCISIVE –

Il semblerait que décembre soit une bonne période pour *WJDR* et moi. Le 11 décembre 2003, j'étais à la GenCon SoCal avec ma société, Green Ronin Publishing. Ce soir-là, nous avons eu une réunion avec Marc Gascoigne de BL Publishing et Simon Butler, qui venait d'être nommé patron de Black Industries. Cette réunion était le point culminant de deux années de négociations avec Games Workshop. Au bout d'à peu près une heure de conversation et de questions, Simon nous a dit : « Nous aimerions travailler avec vous. » C'est à ce moment-là que tout a commencé. Un mois plus tard, on nous a emmenés à Nottingham en quatrième vitesse pour une semaine de discussions et de rencontres au siège de Games Workshop. Nous avons défini les grandes lignes de notre stratégie, une méthodologie et un planning. Nous avons rencontré des personnes clés, comme Alan Merrett et John Blanche. Nous avons bien mieux fait connaissance avec Simon (nous avons découvert qu'il était lui aussi un punk de la première heure). En février, j'étais de retour aux États-Unis avec devant moi le plus énorme boulot que j'ai jamais eu à faire dans l'industrie du jeu. Maintenant que j'avais toute latitude d'influencer la destinée de *WJDR*, comment allais-je m'y prendre exactement ?

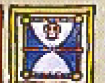
– PREMIERS PAS –

D'une certaine façon, la première décision fut la plus facile à prendre. Fallait-il actualiser les anciennes règles et laisser tomber tout le reste pour tout reprendre au début ? J'ai tout de suite su que je voulais conserver des éléments importants du jeu original, le système des carrières en particulier. Dès le départ, il s'agissait plus de remettre à jour et de simplifier que de recommencer à zéro. La seule chose que je voulais carrément abandonner était l'ancien système de magie. Au commencement, il devait être provisoire mais c'était quand même du provisoire qui avait duré presque vingt ans. Cela faisait longtemps que les fans de *WJDR* en étaient mécontents et, au fil du temps, une image plus nette de la véritable nature de la magie de *Warhammer* s'était développée dans les jeux de figurines, les livres et les romans. Je voulais créer un système de magie qui soit bien plus représentatif des particularités de la magie dans *Warhammer*, un système qui fasse bien apparaître le fait que, quand on utilise la magie, on ne manipule rien de moins que l'énergie du Chaos (avec tout ce que cela implique). J'ébauchais puis rejetais différents projets avant d'arriver à mettre au point le système qui est maintenant en place. Les nouvelles règles sont, comme l'a dit l'un de nos testeurs, « faustiennes » et c'est exactement ce que nous recherchions. Le pouvoir est à portée de main, mais lorsque le Chaos s'en mêle, on ne peut être sûr de rien.

Mais je vais trop vite. Les deux premiers éléments auxquels je me suis attaqué furent les caractéristiques et les compétences. Les anciens profils de personnages incluaient un certain nombre de caractéristiques héritées des jeux de cette époque (comme Commandement et Initiative) qui paraissaient inutiles ou superflues. Je les ai simplifiés pour aboutir au profil actuel. J'ai également ajouté des éléments comme les points de Folie et les points de Destin, de façon à faire en sorte que toutes les valeurs clés d'un personnage soient visibles en un coup d'œil.

Le problème suivant, c'était les compétences. Le jeu du départ offrait une grande quantité de compétences, mais un grand nombre d'entre elles n'étaient pas vraiment des compétences (par exemple, Course à pied ou Force accrue). Il s'agissait plutôt de capacités spéciales. Pour clarifier les choses, j'ai décidé de les répartir en deux catégories : les compétences et les talents. J'ai réussi à intégrer les tests standard aux compétences, de façon à ce que tout fonctionne de la même façon et avec les mêmes règles. J'ai également ajouté des règles relatives à la maîtrise de compétence parce que les règles précédentes étaient binaires (ou bien vous aviez une compétence ou bien vous ne l'aviez pas) et que la seule possibilité pour améliorer une compétence était d'augmenter la caractéristique correspondante. Il est maintenant possible d'être un excellent Navigateur, par exemple, sans être obligé d'avoir le QI d'Einstein.

La maîtrise de compétence était importante pour une autre raison : je voulais ralentir le rythme d'évolution. Une critique que j'ai souvent entendue au sujet des anciennes règles était qu'en fin de compte, tout personnage non jeteur de sorts finissait par devenir un guerrier. Je ne voulais pas que les personnages expédient trois carrières à toute vitesse et se retrouvent à cours de possibilités. Avec la maîtrise de compétence, entreprendre de multiples carrières avec la même compétence devient un avantage. J'ai aussi décidé que les évolutions du profil principal se feraient par tranche de 5% au lieu de 10%. Ainsi, non seulement il est devenu plus difficile de traverser une carrière comme une flèche, mais cela m'a également donné plus de souplesse dans la conception des carrières.

Une autre rengaine au sujet de l'ancien *WJDR* était le « syndrome du nain en pagne. » Là, il était assez facile de remédier au problème. Certains personnages nains, dans les règles originelles, étaient plus résistants sans armure que des humains en armure de plaques. J'ai juste rendu les armures plus efficaces et surveillé l'évolution de l'Endurance des carrières clés. Ceci est allé de pair avec la simplification de l'utilisation des dés. On utilisait toutes les sortes de dés polyédriques dans l'ancienne version (d4, d6, d8, d10, d12 et d20) pour des raisons qui étaient plus d'ordre historique que liées à l'efficacité de la conception. J'ai voulu essayer un concept à base de d10 exclusivement et cela fonctionnait bien avec la modification des armures. Maintenant les Tueurs nains sont toujours très coriaces, ainsi qu'ils doivent l'être, mais ce ne sont plus des chars de 1,20 mètre de hauteur.

– LA CLEF DE VOÛTE DE WJDR –

Pour moi, le système des carrières a toujours été la clef de voûte de *WJDR* et je voulais absolument le conserver. Toutefois, j'avais eu mon compte de difficultés avec le système originel. Il y avait des carrières, comme le Patrouilleur, qui n'avaient accès qu'à une seule compétence, alors que d'autres carrières, comme le Hors-la-loi, pouvaient en avoir jusqu'à quinze. Je voulais que la carrière de base d'un personnage soit déterminée par le destin (d'où le jet de dés), mais je ne souhaitais pas que certaines carrières soient carrément détestables. Ce n'est pas drôle d'être le type qui joue le personnage inutile et qui ne fait rien à part regarder les autres s'amuser. Pour cela, j'ai essayé de faire en sorte que toutes les carrières de base soient dotées d'un nombre similaire d'évolutions, de compétences et de talents. Elles sont toujours extrêmement différentes, mais au moins maintenant vous savez que toute carrière de départ possède des qualités pour compenser ses défauts.

Avec les carrières avancées, je voulais ouvrir des voies distinctes qui puissent être utilisées dans différents styles de jeu. Il existe maintenant une carrière de Prince des voleurs à laquelle peuvent aspirer les jeunes coupeurs de bourses. Si la politique est votre élément, vous pouvez vous lancer dans une carrière de Courtisan ou de Maître de guilde. Le monde de *Warhammer* est certainement dur, mais cela ne signifie pas que toute campagne doit s'orienter uniquement vers le combat. Je voulais que les carrières permettent à une grande variété de personnages de s'exprimer. J'avais également envie de mettre les autres cultures en valeur. C'est pour cette raison que parmi les carrières, certaines sont directement liées à chaque race principale et à chaque région du Vieux Monde. Ce livre est indéniablement centré sur l'Empire, mais je voulais que les joueurs, particulièrement les nouveaux, puissent ressentir l'immensité du monde.

Évidemment, l'univers est absolument essentiel dans *WJDR* et, à cause de cela, nous avons dû prendre dès le début de difficiles décisions sur le contenu de ce livre. Les critiques ont souvent du mal à l'admettre, mais nous ne disposons pas d'une infinité de temps et d'espace pour chaque livre. Nous savions avant de commencer que celui-ci ferait 256 pages. Il était donc logique de se concentrer sur la nation principale de *WJDR*, l'Empire. Bien entendu, d'autres livres viendront enrichir l'univers et apporteront toutes les précisions au sujet de toutes les races et des autres nations.

Le vrai défi, c'était d'arriver à restituer l'atmosphère. Évidemment, il existe des milliers de gens qui ont tous des idées différentes sur ce qu'est « la réalité » dans le Vieux Monde. Nous avons essayé d'évoquer l'univers non seulement par des règles mais aussi avec des récits, des illustrations et un graphisme approprié. John Blanche nous a été d'une aide précieuse dans ce domaine en nous procurant des quantités de références très évocatrices, puisées à la fois dans le monde réel et dans d'autres projets Warhammer. Nous avons également eu la chance que Dan Abnett, avec tout son talent, accepte d'écrire une nouvelle pour l'introduction du livre. Voilà qui nous donne vraiment un démarrage en beauté et place immédiatement le livre dans l'ambiance et les lieux appropriés.

– FAIRE LA SYNTHÈSE DE TOUS CES ÉLÉMENTS –

Selon l'adage, à la guerre aucun plan ne résiste au premier contact avec l'ennemi. On peut en dire autant des concepts de jeu et des testeurs. Ce qu'on a dans la tête n'est jamais aussi clairement expliqué qu'on aimerait le croire et il y a des choses qui semblent être de bonnes idées sur le papier et qui ne fonctionnent pas du tout en jeu. Les procédures de test étaient donc essentielles pour donner sa forme définitive à *WJDR*. Nous avons reçu un nombre stupéfiant de réponses à notre annonce publique de bêta-tests, avec des propositions venues de groupes du monde entier. Nous avons également impliqué de nombreux groupes en interne chez Green Ronin et Games Workshop. Comme vous pouvez le voir en lisant la liste des testeurs dans les crédits de ce livre, nous n'avons pas manqué de bras pour le rectifier.

C'est également lors de la phase de développement que nos relations avec Black Industries se sont vraiment épanouies. Simon Butler, Ewan Lamont et Kate Flack se sont révélés essentiels à la bonne mise en forme du livre et nous avons développé d'excellentes relations de travail. Ce qui ne veut pas dire que nous sommes toujours d'accord sur tout, mais nos discussions animées ont incontestablement contribué à faire de ce jeu quelque chose dont nous pouvons tous être fiers. Une fois que Hal Mangold, le directeur artistique de Green Ronin et son principal maquettiste, a commencé à mettre en forme les premiers fichiers PDF du livre, nous avons réellement pu voir comment tous les éléments s'articulaient les uns par rapport aux autres.

– WJDR HIER ET DEMAIN –

Nous sommes le 13 décembre 2004 et dans moins d'une semaine ce livre sera sous presse. Décembre a encore frappé ! Je ressens un grand sentiment d'accomplissement, mais j'ai bien peur de ne pas avoir le temps de verser une larme. Je suis déjà en plein travail sur les suppléments de la série *WJDR*. Je sais bien que, dans le passé, *WJDR* n'a pas été le JdR qui a eu le plus de supporters dans le monde, mais les choses vont changer. Vous devriez voir paraître huit manuels *WJDR* par an. L'an prochain, à la même époque, il y aura autant de livres parus qu'il y en a eu pendant les dix dernières années. Ce qui signifie qu'il n'y a jamais eu de meilleure époque pour être un fan de *WJDR*.

J'espère que ce jeu vous apportera beaucoup de plaisir. Plus encore, j'espère que vous y jouerez. Le Vieux Monde a beaucoup à offrir et nous n'en sommes qu'au début.

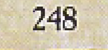
Chris Pramas
Green Ronin Publishing
Le 13 décembre 2004




— Index —





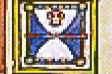
T

U

V

W

Z

— GABARITS —



Personnage

Nom
Race
Carrière actuelle
Anciennes carrières

Warhammer
Le Jeu de Rôle

Nom du joueur :
Meneur de jeu :
Campagne :
Année de campagne

Détails personnels

Âge
Couleur des yeux
Couleur des cheveux :
Signe astral
Lieu de naissance
Signes distinctifs
Sexe
Taille
Poids
Nbre de frères et sœurs :

Mouvement de combat

Mouvement	Charge	Course

Fortune

Total	Actuel

Blessures

Total	Actuel

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base								
Avancé								
Actuel								

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base								
Avancé								
Actuel								

Points d'Armure

Tête 01-15
Corps 56-80
Bras droit 16-35
Bras gauche 36-55
Jambe droite 81-90
Jambe gauche 91-00

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs

Armures

Armure de base

Type
Points d'Armure

Armure avancée

Type	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever / monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		

Compétences de base

(Rappel : si non acquis : Car./2)

	Car	Acquis	+10%	+20%	Bonus	Total
Canotage	(F)	☐	☐	☐		
Charisme	(Soc)	☐	☐	☐		
Commandement	(Soc)	☐	☐	☐		
Commérage	(Soc)	☐	☐	☐		
Conduite d'attelages	(F)	☐	☐	☐		
Déguisement	(Soc)	☐	☐	☐		
Déplacement silencieux	(Ag)	☐	☐	☐		
Dissimulation	(Ag)	☐	☐	☐		
Équitation	(Ag)	☐	☐	☐		
Escalade	(F)	☐	☐	☐		
Évaluation	(Int)	☐	☐	☐		
Fouille	(Int)	☐	☐	☐		
Intimidation	(F)	☐	☐	☐		
Jeu	(Int)	☐	☐	☐		
Marchandage	(Soc)	☐	☐	☐		
Natation	(F)	☐	☐	☐		
Perception	(Int)	☐	☐	☐		
Résistance à l'alcool	(E)	☐	☐	☐		
Soins des animaux	(Int)	☐	☐	☐		
Survie	(Int)	☐	☐	☐		

Compétences avancées

	Car	Acquis	+10%	+20%	Bonus	Total
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		
	( )	☐	☐	☐		

Talents

Talents	Description et bonus

Équipement

Enc max

Objet	Enc	Localisation

Argent

Couronnes d'or	Pistoles d'argent	Sous de cuivre

Pts d'expérience

Actuel	Total

Folies

Grimoire de sorts

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédients :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation


Les Terres Civilisées au
Cité-Etat Indépendante de Marienburg
La comète brillera d'un éclat aveuglant mais sa lumière ne durera pas. Dans l'obscurité, ils rongent les os du monde. Qui aura la force d'âme de descendre en dessous, bien loin en profondeur. Même les nains craignent les abysses sans lumière. Et c'est pourtant là que se trouve le cœur des choses. La source véritable de la corruption se trouve en dessous. Et derrière vous. Elle est partout et nulle part. Elle est dans les hurlements du vent, dans la furie des vagues et dans les profondeurs de l'âme humaine.
Les peuples du Vieux Monde croient avoir remporté une grande victoire, mais ce sont tous des imbéciles aveugles. Du sang, oui, on en a versé et en abondance. Mais la victoire ? Le combat s'arrête-t-il lorsque l'une des têtes de l'hydre est coupée ? Non, le Seigneur de la Fin des Temps a peut-être été arrêté au roc ais les huit flèches sont arrivées après l'heure. Notre haine, no peur, notre luxure et même notre mort les rendent plus forts. Quelle volonté sera assez puissante pour combattre la main invisible ? Les elfes ont édifié leur propre tombe à Ulthuan ; le royaume des nains se fissure et s'effondre ; et l'homme, l'homme est faible et vil de naissance. Dans les églises de Sigmar, on prie un Empereur mort depuis plus de deux mille ans. Qu'est-ce que Sigmar, comparé au Trône du Crâne ?
Un faible, un parvenu, un imposteur.
Que l'Empire paye. Que le Vieux Monde se noie dans son sang. Ils sont incapables de voir la vérité qui leur crève les yeux ou de sentir la pourriture sous leurs pieds. Les Derniers Jours approchent et pas un des héritiers de Sigmar n'a la force de s'y opposer.
Albion
Mer du Chaos
Couronne
L'Anguille
Marienburg
Carroburg
Gisoreux
Castel Drachenfels
Parravon
Bordeleaux
Bretonnie
Brionne
Quenelles
Bilbali
Estalie
Magritta
Tobaro
Miragliano
Mer Tiléenne
Remas
Tilée
Luccini
Sartosa
Le Golfe Noir
Zandri
Culte de Sigmar
Cité de Nuln
Les Collèges de Magie
Ordre des Chevaliers Panthères
200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300



u Vieux Monde -
Les Rois Nains
La Maison Bokha
Kislev
Erengrad
Praag
Kislev
Middenheim
Wolfenburg
mpire
Talabheim
Karak Kadrin
Zhufbar
Karak Varn
Averheim
Nuln
Karaz-a-Karak
Karak-Varr
Les Terres Arides
Karak-Azul
La Terre des Morts
Reikland
Marienburg
Altdorf
Nuln
Middenland
Erengrad
Middenheim
Wolfenburg
Hergig
Ordre du Loup Blanc
L'Ancien du Moot
Cité de Talabheim
Boris Todbringer
1500
1600
1700
1800
1900
2000
2100
2200
2300
2400
2500